Activités Physiques de Pleine Nature

Activités d'Orientation

Document élaboré par l'équipe CPC / CPD - EPS
Inspection académique de l'Essonne
Edition 2002

SOMMAIRE

Apprendre en EPS, par les APS — pages 1 et 2
- ⇨ Un projet global porteur de sens interdisciplinaire — p. 1
- ⇨ Apprendre en EPS, au moyen des APSA — p. 2

La conception départementale des APPN — pages 3 à 6
- ⇨ Définition des APPN — p. 4
- ⇨ Les APPN dans l'Essonne — p. 5
- ⇨ Les APPN à l'école : enjeux — p. 6

Activités d'Orientation : — pages 7 à 55
- ⇨ La Course d'Orientation — p. 8
- ⇨ Enjeux éducatifs spécifiques — p. 9
- ⇨ Compétences à acquérir, au cycle 1 ; au cycle 2 ; au cycle 3 — p. 10 à 12
- ⇨ Organisation de l'enseignement — p. 13 à 15
- ⇨ Classement des jeux — p. 16
- ⇨ Des jeux pour développer des compétences — p. 17

- ⇨ Outils de mise en œuvre — p. 18 à 30
  - De la carte au plan — p. 19 à 21
  - S'orienter à l'aide d'un plan ou d'une carte sur le terrain — p. 22
  - La boussole : composition ; utilisation ; mode d'emploi ; utilité — p. 23 et 24
  - Tableaux de suivi — p. 25 à 29
  - Cartes et plans élaborés par l'équipe EPS de l'Essonne — p. 30

- ⇨ Fiches de jeux — p. 31 à 52
  - Jeux d'investigation
    - ➢ Cache cache — p. 32 et 33
    - ➢ Les animaux bruyants — p. 34
    - ➢ La chasse aux objets — p. 35
    - ➢ Douaniers et contrebandiers — p. 36 et 37
  - Jeux de mémorisation
    - ➢ La chasse au puzzle — p. 38
    - ➢ La pose photo — p. 39
    - ➢ Kim photos — p. 40
  - Jeux de cheminement
    - ➢ Le Petit Poucet — p. 41
    - ➢ La piste fléchée — p. 42
    - ➢ Le chemin aux balises — p. 43
    - ➢ Les balises manquantes — p. 44
  - Epreuves d'orientation
    - ➢ La bonne indic — p. 45
    - ➢ Le parcours permanent — p. 46
    - ➢ Les faux amis — p. 47
    - ➢ La rose des vents — p. 48 et 49
  - Courses d'orientation
    - ➢ La course à la balise en étoile — p. 50
    - ➢ La course au score — p. 51
    - ➢ La course en circuit — p. 52

- ⇨ Bibliographie — p. 53
- ⇨ Renseignements utiles — p. 54

APPRENDRE EN EPS

C'est pour le maître
un projet global

Porteur
- **de sens interdisciplinaire**
  - *Découvrir le monde, Education littéraire et humaine*
  - *Education scientifique / Mathématiques*
  - *Education artistique*

→ *Citoyenneté / Maîtrise du langage*
Vivre ensemble

par les

Activités
Physiques
Sportives
Artistiques

→ ***E****ducation* ***P****hysique et* ***S****portive*

C'est pour l'enfant
des apprentissages

- **Cohérents**
- **Complémentaires**
- **Finalisés**

APPRENDRE EN EPS

au moyen des APSA

pratiques sociales et culturelles comme par exemple
Les Activités Physiques de Pleine Nature
l'athlétisme
les jeux et sports collectifs
la danse
…

pour donner du **sens** aux pratiques physiques scolaires,

c'est établir le **choix** des APSA
et en adapter les **contenus**

- **Pour tenir compte des motifs d'agir et potentialités des élèves**
- **Afin de permettre le développement des compétences et l'acquisition des connaissances**
- **Tout en contribuant à une véritable éducation à la citoyenneté**

LA CONCEPTION DEPARTEMENTALE

DES ACTIVITES PHYSIQUES DE PLEINE NATURE

ACTIVITES PHYSIQUES DE PLEINE NATURE

Les A.P.P.N. sont des activités de type « épreuve ».
« L'épreuve c'est la poursuite de l'exploit
et l'exploit, c'est le risque »
(cf. Bernard Jeu in « Le sport, l'émotion, l'espace » éditions Vigot 1977)

DEFINITION

Les activités physiques de pleine nature sont des **activités de déplacement** qui imposent différents **modes de locomotion**, avec des **choix d'itinéraires** dans des **milieux complexes** et **incertains**.

Elles se pratiquent autant que possible dans un milieu naturel qui sera choisi ou aménagé pour assurer des conditions suffisantes de sécurité.
Nous pourrons être amenés à proposer des activités en forêt, en parc urbain, au stade, dans la rue, à l'école etc.
L'**incertitude** du milieu implique une vigilance particulière.
La nature du milieu et sa complexité influent sur les émotions ressenties.

⇨ Les déplacements
Ils peuvent s'effectuer :

- à pied : course d'orientation, randonnée pédestre …
- en quadrupédie : escalade …
- avec des engins : randonnée cycliste, ski, voile, canoé-kayak ...
- sur un animal : équitation …

⇨ Le milieu

Sa complexité est liée :

- aux conditions météorologiques
- à l'environnement physique : relief, végétation ...
- à l'environnement humain.

LES A.P.P.N. DANS L'ESSONNE

choix des activités

Parmi les activités de pleine nature, certaines sont plus difficiles que d'autres à organiser dans notre département car, soit elles sont tributaires de la saison, des conditions météorologiques et du relief, soit elles demandent de la part de l'enseignant une spécialisation poussée pour pouvoir les enseigner sans avoir recours à des intervenants qualifiés.
Il en est ainsi du ski, de l'escalade en falaise, du canoé-kayak, de la voile, de l'équitation, etc., qui ne seront pas abordés dans notre document.
En outre, nous n'organiserons pas de compétitions individuelles pour les activités que nous avons retenues.

Nous avons choisi de proposer celles qui, en raison des caractéristiques propres au département de l'Essonne, peuvent se pratiquer facilement, sans recours à des intervenants qualifiés, tout en permettant la découverte de notre patrimoine.
La combinaison des structures géologiques, du relief, de l'hydrologie et des massifs forestiers (plateau de Beauce ; coteaux et fonds de vallée du Hurepoix ; massifs sableux et gréseux …), favorise particulièrement la pratique
des activités d'orientation, de l'escalade sur bloc et de la randonnée pédestre ou cycliste.

essai de classification

Exemples d'A.P.P.N.	Symboles	Sens de l'activité	Logiques d'action
Course d'Orientation	Le labyrinthe	Se diriger sous contrainte de temps.	Aller vite au risque de se perdre **mais** se donner le temps de se retrouver
Escalade	L'ascension vers le ciel	« Se diriger vers les sommets » (B. Jeu) Monter pour conquérir	Monter **mais** ne pas tomber **c'est à dire** Prendre des risques **mais** assurer sa sécurité et celle des autres en maîtrisant ces risques Progresser rapidement **mais** contrôler : - son itinéraire - son effort - son équilibre
Randonnées pédestre ou cycliste	L'évasion, la découverte	Aller ailleurs pour découvrir autre chose	Aller loin et longtemps **mais** contrôler : - son itinéraire - son effort apprécier les sites

Dans le respect de l'environnement

LES A.P.P.N. A L'ECOLE

Les A.P.P.N. que nous favorisons dans l'Essonne sont des activités de type « Epreuve » (cf. Bernard Jeu).

Dans ces activités nous privilégions la coopération. Nous n'organiserons donc pas de compétitions individuelles à l'école.

Cette fiche a pour but de spécifier les enjeux éducatifs majeurs et communs aux A.P.P.N. enseignées à l'école.

ENJEUX

A dominante motrice	A dominante socio - affective	A dominante cognitive
• La maîtrise des techniques particulières pour se déplacer dans des milieux inhabituels. • L'adaptation de ses efforts pour « durer ».	• La coopération c'est à dire : l'entraide, la répartition des tâches pour atteindre un but commun, etc. • Le partage d'émotions et de moments de convivialité. • La responsabilisation. • Les conduites de sécurité pour soi et les autres. • La maîtrise de ses appréhensions face aux aléas d'un espace inconnu. • Le respect de l'environnement naturel et humain.	• La symbolisation du réel. • La connaissance de soi, du milieu et de son matériel. • La connaissance des mesures et techniques de sécurité. • La prise de conscience des aléas d'un espace inconnu pour élaborer la stratégie la plus pertinente. • La découverte et l'appropriation d'un patrimoine.

ACTIVITES D'ORIENTATION

La **Course d'Orientation**, pratique culturelle sur laquelle nous nous appuyons, porte en elle un ensemble de connaissances complexes que les enfants vont acquérir au cours de leur scolarité.

Ces connaissances se construiront au travers d'activités de courses, d'activités scientifiques (mathémathiques, géographie...) et d'activités de communication (lecture, écriture...)
Elles se situent dans un ensemble que l'on pourrait nommer **l'Orientation**, concept général à développer.

Le faisceau de ces disciplines associées donnera lieu à un ensemble **d'Activités d'Orientation** tendues vers une même volonté : la construction de savoirs et de compétences, débouchant peut-être sur une pratique de la Course d'Orientation.

C'est pourquoi nous serons amenés à employer ces trois termes.

LA COURSE D'ORIENTATION

a) Définition

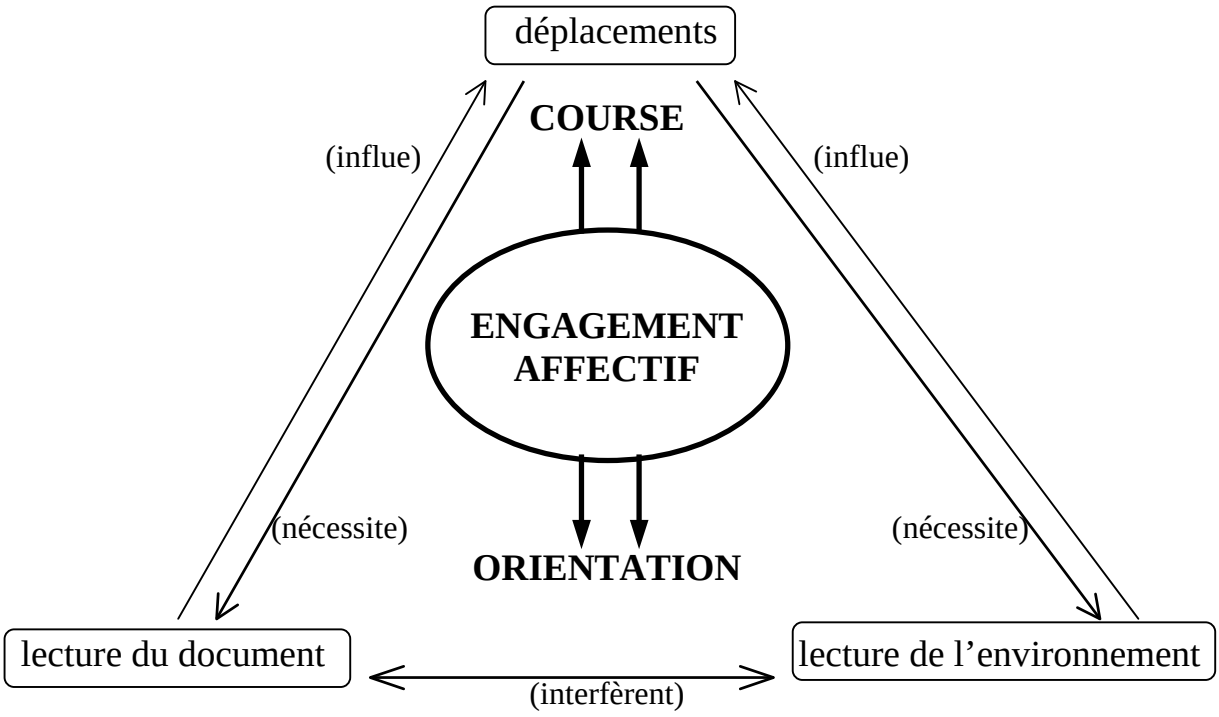
La course d'orientation est un déplacement de poste en poste, le plus rapide possible, dans un milieu inconnu, en se repérant à l'aide de messages spécifiques.

Discipline sportive, la course d'orientation est régie par une fédération autonome (F.F.C.O.), qui organise des rencontres, des compétitions et des championnats.
Cette fédération prospecte des lieux, élabore et commercialise des cartes pour le déroulement de ces manifestations.
Les compétitions proposées par la F.F.C.O. se pratiquent en terrain inconnu, à l'aide d'une carte et d'une boussole. Lors de celles-ci, il s'agit d'effectuer un parcours dans un minimum de temps en se repérant et en pointant à chacun des postes indiqués sur la carte.

b) les composantes de l'activite

L'activité est constituée de course **et** d'orientation.

Il s'agit d'aller le plus vite possible, au risque de se perdre



ENJEUX EDUCATIFS SPECIFIQUES

Ces enjeux s'ajoutent à ceux énoncés dans la conception départementale des A.P.P.N.(p6)

LA SYMBOLISATION DU REEL

par

l'utilisation de codages

- de plus en plus élaborés :
  - dessin
  - plan
  - schéma
  - carte …

LA MAITRISE DE SES APPREHENSIONS
face aux aléas d'un espace inconnu

par

la pratique dans un milieu

- de plus en plus complexe :
  - le relief
  - la végétation
  - les voies d'accès

et

- de plus en plus vaste

POUR DES DEPLACEMENTS

- de plus en plus adaptés

et

- de plus en plus efficaces.

MATERNELLE : COMPETENCES A ACQUERIR

« Chaque fois que c'est possible, il est judicieux de pratiquer des activités physiques en extérieur pour éprouver d'autres sensations, prendre d'autres repères.
… les situations proposées par l'enseignant doivent permettre aux enfants (…) de découvrir et d'explorer des espaces proches et progressivement plus lointains, de s'y déplacer, …
(…) c'est en s'engageant dans l'activité que l'enfant apprend peu à peu à prendre des risques mesurés tout en étant attentif à la sécurité (…) dans des situations pédagogiques dont le niveau de risque objectif est contrôlé par l'enseignant. »

Programmes d'enseignement de l'école primaire : école maternelle (BO HS n°1 du 14-02-02)

Dans ce cycle, l'enfant construira ces compétences dans des espaces familiers restreints, puis élargis. Il devra être capable de

Compétences spécifiques	**Compétences transversales**	
Compétences à dominante motrice	**Compétences à dominante socio - affective**	**Compétences à dominante cognitive**
• *Se déplacer (marcher, courir) dans des environnements proches, puis progressivement dans des environnements étrangers et incertains (cour, parc public, petit bois …).*[1] Marcher et/ou courir pour : - se cacher - trouver des personnes - poser ou rapporter des objets - suivre un itinéraire.	• *Oser s'engager en toute sécurité, contrôler ses émotions* Oser réaliser, en sécurité mais sans l'aide de l'adulte, des actions dans un environnement proche et aménagé. Oser investir un espace de plus en plus élargi.	• *Prendre des indices simples* • *Prendre des repères dans l'espace et dans le temps* Repérer les éléments constitutifs permanents et importants d'un espace familier. Dans un milieu complexe, repérer les éléments significatifs pour une tâche donnée. Identifier et nommer les éléments significatifs d'un espace donné. Dans un espace investi quotidiennement dans toutes ses dimensions, identifier la position relative des éléments repérés. **Dans ces espaces complexes, les choix à opérer doivent être peu nombreux et sans ambiguïté.** Utiliser des indications pour aller chercher ou poser un objet : ⇨ consignes orales données par l'enfant ou par le maître ⇨ consignes codées (dessins, symboles, photos, ...). Donner à un autre groupe d'enfants les indications nécessaires pour aller chercher un objet. Comprendre une symbolisation simple afin de désigner dans la réalité les éléments qu'elle représente. Placer des éléments de la réalité dans un ordre « chronologique ».

[1] Dans les tableaux, les textes en italiques renvoient aux compétences spécifiques et transversales des programmes, concernant l'EPS en général

CYCLE 2 : COMPETENCES A ACQUERIR

« L'éducation physique et sportive contribue de façon fondamentale à la formation du citoyen, en éduquant à la responsabilité et à l'autonomie.
Elle offre (…) l'occasion d'acquérir des notions (relations espace-temps par exemple) et de construire des compétences utiles dans la vie de tous les jours (se repérer dans un lieu, apprécier une situation de risque …).
(…) l'éducation physique et sportive (…) se donne pour objectif de permettre à chaque élève de se constituer des compétences de deux sortes : spécifiques, mais également transversales. »

Programmes d'enseignement de l'école primaire : cycle 2 (BO HS n°1 du 14-02-02)

Dans ce cycle, l'enfant évoluera dans des espaces familiers élargis, puis des espaces inconnus restreints. Il devra être capable de

Compétences spécifiques	**Compétences générales**	
Compétences à dominante motrice	**Compétences à dominante socio - affective**	**Compétences à dominante cognitive**
• *Adapter ses déplacements à différents types d'environnements (…) dans des milieux (…) variés ; (…) dans des environnements progressivement éloignés et chargés d'incertitude.* Marcher et / ou courir en terrain varié, sans s'y perdre, sur des distances qui paraissent longues.	• *Oser s'engager en toute sécurité, (…) contrôler ses émotions …* Oser affronter les aléas d'un milieu nouveau. Oser faire des choix explicites, les mettre en œuvre, les ajuster en permanence.	• *Choisir des stratégies efficaces* • *Lecture d'indices variés* • *Mise en relation des notions d'espace et de temps* Repérer les éléments constitutifs permanents et importants d'un espace familier élargi. Y repérer les éléments significatifs en vue d'un déplacement donné. **et** Restituer à un autre moment et en un autre lieu la position relative des éléments repérés Utiliser des indications données de manière de plus en plus complexe pour aller chercher ou poser un objet : ⇨ consignes orales données par l'enfant ou par le maître ⇨ consignes codées (dessins, symboles, photos, croquis...) ⇨ plans. **et** Donner à un autre groupe d'enfants les indications nécessaires pour aller chercher un objet. Comprendre un plan « simple » afin de désigner dans la réalité les éléments constitutifs de ce plan. **et** Représenter sur un plan simple des éléments de la réalité. Y tracer un trajet vécu. **Par plan « simple » on entend un plan sur lequel les informations sont peu nombreuses mais significatives**

CYCLE 3 : COMPETENCES A ACQUERIR

« L'éducation physique et sportive contribue à la formation du citoyen, en éduquant à la responsabilité et à l'autonomie.
Elle est (…) l'occasion d'acquérir des notions et de construire des compétences utiles dans la vie de tous les jours.
Le programme d'éducation physique et sportive permet de construire des compétences spécifiques et des compétences générales. »

Programmes d'enseignement de l'école primaire : cycle 3 (BO HS n°1 du 14-02-02)

Dans ce cycle, l'enfant construira des habiletés lui permettant de se déplacer de façon efficace dans des espaces inconnus élargis. Il devra être capable de

Compétences spécifiques	**Compétences générales**	
Compétences à dominante motrice	**Compétences à dominante socio - affective**	**Compétences à dominante cognitive**
• *Adapter ses déplacements à différents environnements (…) dans des milieux (…)de plus en plus diversifiés (…), dans des environnements de plus en plus éloignés et chargés d'incertitude.* Courir de plus en plus longtemps en terrain varié en se déplaçant le plus efficacement possible. Rejoindre le plus vite possible un point indiqué sur la carte	• *Oser s'engager en toute sécurité, (…) contrôler ses émotions* Oser perdre des repères pour les retrouver. Oser choisir un itinéraire, à partir des informations recueillies, dans le but d'être le plus efficace possible.	• *Choisir des stratégies efficaces* • *Lecture d' indices complexes* • *Mise en relation des notions d'espace et de temps.* Connaître les conventions des cartes géographiques. Identifier sur une carte légendée à petite échelle (< à 1/10000°), les éléments de la réalité du terrain : distances, dénivelés, éléments remarquables … Compléter un fond de carte en y inscrivant des éléments repérés du paysage. Tracer sur une carte un itinéraire vécu au fur et à mesure de la progression. Indiquer sur la carte la position exacte d'une balise que l'on vient de placer. Estimer la vraisemblance des rapports entre les distances, les contraintes du terrain et les durées. Orienter sa carte par rapport aux 4 points cardinaux, sans boussole mais avec un élément remarquable du paysage. Utiliser la boussole pour repérer dans la réalité les 4 points cardinaux et positionner la carte par rapport à ceux-ci.

ORGANISATION DE L'ENSEIGNEMENT (1)

« Il s'agit pour l'enseignant d'aider l'élève à acquérir des attitudes, des méthodes, des démarches favorables aux apprentissages, dans la pratique de l'activité mais aussi dans la vie sociale. »

Programmes d'enseignement de l'école primaire (BO HS n°1 du 14-02-02)

PRINCIPES A RESPECTER

- **La coopération entre les enfants sera valorisée**
  - en leur proposant des tâches collectives et non une compétition individuelle
  - en les faisant travailler en groupes restreints : environ 3 élèves tenant chacun leur tour des rôles bien spécifiés
  - en leur faisant partager des responsabilités
  - en privilégiant l'entraide.

- **Les enfants seront responsabilisés**
  - en sollicitant leur participation à l'installation et à la récupération du matériel (balises etc.)
  - en leur laissant prendre seuls des décisions qui seront régulées si nécessaire : ils ont le droit de se perdre, ce qui sous-entend que sur des distances adaptées et des parcours identifiés, ils peuvent être amenés à évoluer sans adultes
  - en faisant le bilan avec eux et en les associant à la préparation des séances suivantes.

- **L'environnement sera sauvegardé**
  - en sensibilisant les enfants à l'équilibre de la nature et à sa fragilité
  - en s'assurant du respect du site par les enfants.

- **Une éducation à la sécurité sera favorisée**
  - en laissant les enfants prendre des risques calculés dans des situations adaptées
  - en identifiant, avec eux, les risques et les dangers potentiels (routes, pentes …)
  - en repérant les points permettant de se retrouver quand on est perdu
  - en leur permettant d'assurer la sécurité d'autrui
  - en leur rappelant de toujours rester groupés.

PERIODE D'APPRENTISSAGE

Prévoir un nombre de séances suffisant pour permettre des apprentissages significatifs de progrès.

Il faut pouvoir disposer durant la séance d'un temps de pratique suffisamment long, pouvant aller jusqu'à la demi-journée.

La période d'apprentissage sera finalisée par une sortie ou une rencontre permettant une validation des acquis et une confrontation à autrui.

APPORTS PLURIDISCIPLINAIRES

Les activités d'orientation font appel à un ensemble de connaissances complexes.

A ce titre, elles ne peuvent se concevoir sans être associées en classe à d'autres champs disciplinaires (activités géographiques, scientifiques, de communication, …).

ORGANISATION DE L'ENSEIGNEMENT (2)

MISE EN ŒUVRE

- **Les espaces d'action**

Différents espaces d'action peuvent être utilisés :

- l'espace familier restreint : par exemple les locaux et la cour de l'école
- l'espace familier élargi : par exemple le parc ou le quartier autour de l'école
- l'espace inconnu restreint : par exemple une portion de bois bien délimitée
- l'espace inconnu élargi : par exemple une surface de forêt plus vaste.

Progressivement ceux-ci seront investis en tenant compte de l'âge des enfants et de leur expérience.

	Espace familier restreint	Espace familier élargi	Espace inconnu restreint	Espace inconnu élargi
C1				
C2				
C3				

- **La symbolisation ou la représentation du réel**

Progressivement les modes de représentation deviendront de plus en plus élaborés en fonction de l'âge et de « l'expertise » des enfants.

	Photo dessin plan non codé maquette	Plan avec symbolisation simple : - début de codage et de légende - respect des distances	Plan ou carte d'espaces peu complexes et restreints - orientation par rapport au Nord - échelle - légende	Carte d'espaces plus complexes et/ou plus vastes, incluant la planimétrie (courbes de niveau)
C 1				
C 2				
C 3				

- **Les formes de guidage**

« Le guidage direct, gestuel ou oral, disparaît peu à peu au profit d'un guidage indirect (code, légende), outil de lecture ou d'interprétation du document. »
(essai de réponses : les activités d'orientation ; éditions revue EPS)

Guidage	Gestuel simple oral simple	Fléchage	Ecrit simple (phrases)	Guidage perfectionné : message, quantification des distances, choix des repères, description de poste, itinéraire à suivre …	Guidage écrit de plus en plus succinct (définition de poste)	Boussole
C 1						
C 2						
C 3						

ORGANISATION DE L'ENSEIGNEMENT (3)

- **Les modes d'installation et de récupération du matériel et des balises**

Différentes options sont possibles :

- installation par le maître peu avant l'activité et récupération par l'ensemble de la classe à la fin
- installation par les adultes accompagnateurs au début de l'activité (ex. pendant que l'enseignant donne les consignes aux enfants) et récupération par les mêmes
- installation en début de séance par des groupes d'enfants aidés des adultes (idem pour la récupération)
- installation en début de séance par des groupes d'enfants, en milieu protégé, (idem pour la récupération).

Ces différents modes d'installation et de récupération du matériel seront adaptés aux lieux d'activité et à l'expérience des enfants.

En tout état de cause il convient, dès que possible, d'associer les enfants à ces tâches.

CONDITIONS DE SECURITE ET D'ENCADREMENT

(se référer aux. circulaires n° 92-196 du 03/07/92 et n° 99-136 du 23/09/99)

- **Les lieux de pratique :**
  - les repérer à l'avance
  - demander au préalable l'autorisation d'accès au responsable du site
  - les communiquer au directeur.

- **L'encadrement :**
  - prévoir des adultes en nombre suffisant, au minimum dans le respect des textes
  - prévoir un moyen d'identification des adultes accompagnateurs (surtout en maternelle)
  - définir clairement le déroulement de l'activité et le rôle de chacun
  - donner les informations relatives aux consignes de sécurité et au périmètre d'action.

- **Le déroulement de la séance :**
  - délimiter la zone d'action
  - déterminer un point de rassemblement
  - fixer l'heure de fin d'activité en se donnant une marge suffisante
  - se doter d'un signal sonore identifié (sifflet par ex.) afin de pouvoir signaler la fin de l'activité ou son interruption en cas de problème.

- **La tenue vestimentaire sera adaptée à l'activité et aux conditions météorologiques.**

- **La logistique sera prévue en ce qui concerne :**
  - l'alimentation (boisson notamment)
  - le matériel spécifique à l'activité pratiquée
  - la gestion des risques : trousse de secours, connaissance du poste téléphonique le plus proche ou possession d'un portable.

CLASSEMENT DES JEUX

Les jeux et/ou situations proposés dans ce fichier sont classés en cinq catégories :

- des jeux d'investigation (dont le but consiste à investir un espace)
- des jeux de mémorisation (prendre des repères, les mémoriser et les sérier)
- des jeux de cheminement (suivre ou faire suivre un itinéraire balisé sur le terrain, un plan ou une carte)
- des épreuves d'orientation (poser et/ou trouver des objets ou balises)
- des courses d'orientation, (compétitions où le temps est pris en compte).

Ces jeux et/ou situations participent **tous** au développement des compétences listées p. 10 à 12.
Une majorité d'entre eux peut être pratiquée par les enfants des 3 cycles.
Les espaces investis, les symbolisations et les formes de guidage utilisées, les contraintes et leur complexité, seront adaptés au cycle concerné.

	Exemples de jeux	Cycle concerné	Espace d'action	Page
JEUX D'INVESTIGATION	⇨ Cache cache	C1 / C2 / C3	Délimité, familier à inconnu	32-33
	⇨ Les animaux bruyants	C1 / C2 / C3	Milieu inconnu délimité	34
	⇨ La chasse aux objets	C1 / C2 / C3	Délimité, familier à inconnu	35
	⇨ Douaniers et contrebandiers	C3	Milieu inconnu délimité	36-37
JEUX DE MEMORISATION	⇨ La chasse au puzzle	C1 / C2 / C3	Restreint (C1) à inconnu élargi (C3)	38
	⇨ La « pose photo »	C1 / C2 / C3	Familier restreint (C1) à espace déjà exploré (C3)	39
	⇨ Kim photo (enlever l'intrus)	C1 / C2 / C3	Familier restreint (C1) à inconnu vaste (C3)	40
JEUX DE CHEMINEMENT	⇨ Le Petit Poucet	C1 / C2 / C3	Familier restreint (C1) à espace déjà exploré (C3)	41
	⇨ La piste fléchée	C1 / C2 / C3	Familier restreint (C1) à inconnu vaste (C3)	42
	⇨ Le chemin aux balises	C2 / C3	Délimité, familier à inconnu	43
	⇨ Les balises manquantes	C2 / C3	Familier à inconnu	44
EPREUVES D'ORIENTATION	⇨ La bonne indic	C1 / C2 / C3	Familier restreint (C1) à espace déjà exploré (C3)	45
	⇨ Le parcours « permanent »	C2 / C3	Milieu inconnu	46
	⇨ Les faux amis	C2 / C3	Familier à inconnu	47
	⇨ La rose des vents	C3	Espace très restreint	48-49
COURSES D'ORIENTATION	⇨ La course à la balise	C2 / C3	Familier élargi (C2) à inconnu vaste (C3)	50
	⇨ La course au score	C3	Inconnu vaste	51
	⇨ Le circuit C.O.	C3	Connu ou inconnu vaste	52

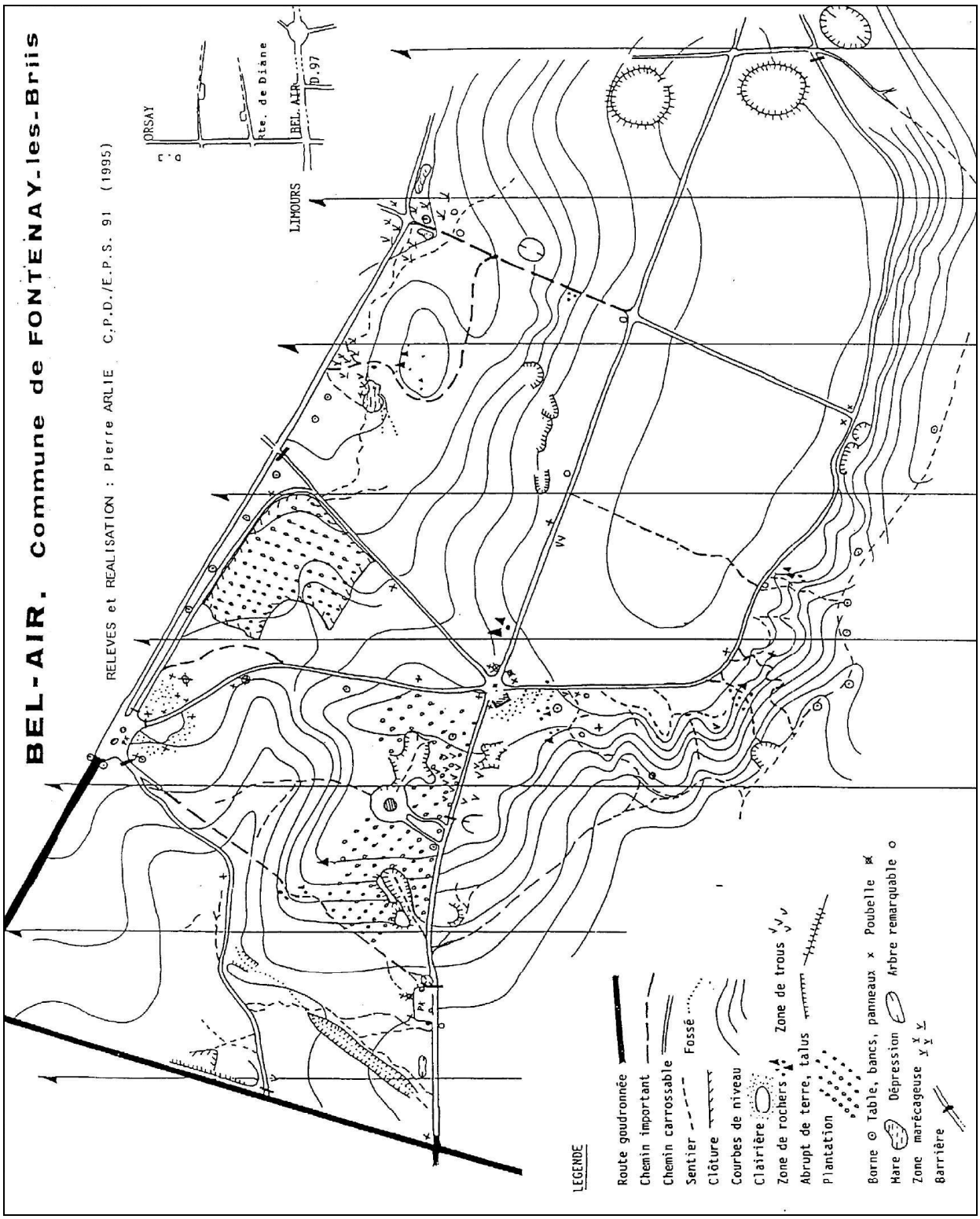
DES JEUX POUR DEVELOPPER DES COMPETENCES

	Exemples de jeux ou situations	Compétences visées
JEUX D'INVESTIGATION	⇨ Cache cache ⇨ Les animaux bruyants ⇨ La chasse aux objets ⇨ Douaniers et contrebandiers	• Courir en terrain varié, le plus efficacement possible. • Oser réaliser sans l'aide de l'adulte, des actions dans un espace donné, faire des choix explicites, perdre des repères • Repérer les éléments constitutifs permanents et importants d'un espace, qui sont significatifs pour une tâche donnée.
JEUX DE MEMORISATION	⇨ La chasse au puzzle ⇨ La « pose photo » ⇨ Kim photo (enlever l'intrus)	• Utiliser sa mémoire. • Oser réaliser sans l'aide de l'adulte, des actions dans un espace donné, faire des choix explicites, perdre des repères. • Repérer les éléments constitutifs permanents et importants d'un espace, qui sont significatifs pour une tâche donnée. • Vérifier la correspondance entre un message et la réalité (la « pose photo » et Kim photo). • Anticiper et organiser son déplacement (la chasse au puzzle). • Restituer à un autre moment et en un autre lieu la position relative des éléments repérés (Kim photo).
JEUX DE CHEMINEMENT	⇨ Le Petit Poucet ⇨ La piste fléchée ⇨ Le chemin aux balises ⇨ Les balises manquantes	• Utiliser différentes formes de guidage pour suivre un itinéraire. • Oser réaliser sans l'aide de l'adulte, des actions dans un espace donné, faire des choix explicites, perdre des repères. • Comprendre et utiliser une symbolisation. • Anticiper et organiser son déplacement. • Repérer les éléments constitutifs permanents et importants d'un espace, qui sont significatifs pour une tâche donnée. • Vérifier la correspondance entre un message et la réalité (les balises manquantes). • Orienter et lire un plan ou une carte (les balises manquantes).
EPREUVES D'ORIENTATION	⇨ La bonne indic ⇨ Le parcours « permanent » ⇨ Les faux amis ⇨ La rose des vents	• Repérer les éléments constitutifs permanents et importants d'un espace, qui sont significatifs pour une tâche donnée. • Anticiper et organiser son déplacement. • Orienter et lire un plan ou une carte. • Oser réaliser sans l'aide de l'adulte, des actions dans un espace donné, faire des choix explicites, perdre des repères. • Vérifier la correspondance entre un message et la réalité. • Restituer à un autre moment et en un autre lieu la position relative des éléments repérés (la bonne indic). • Utiliser une rose des vents ou une boussole pour repérer dans la réalité les points cardinaux (la rose des vents).
COURSES D'ORIENTATION	⇨ La course à la balise ⇨ La course au score ⇨ Le circuit C.O.	• Anticiper et organiser son déplacement. • Courir en terrain varié, le plus efficacement possible. • Oser réaliser sans l'aide de l'adulte, des actions dans un espace donné, faire des choix explicites, perdre des repères. • Repérer les éléments constitutifs permanents et importants d'un espace, qui sont significatifs pour une tâche donnée. • Vérifier la correspondance entre un message et la réalité. • Développer une stratégie collective (la course au score).

OUTILS DE MISE EN OEUVRE

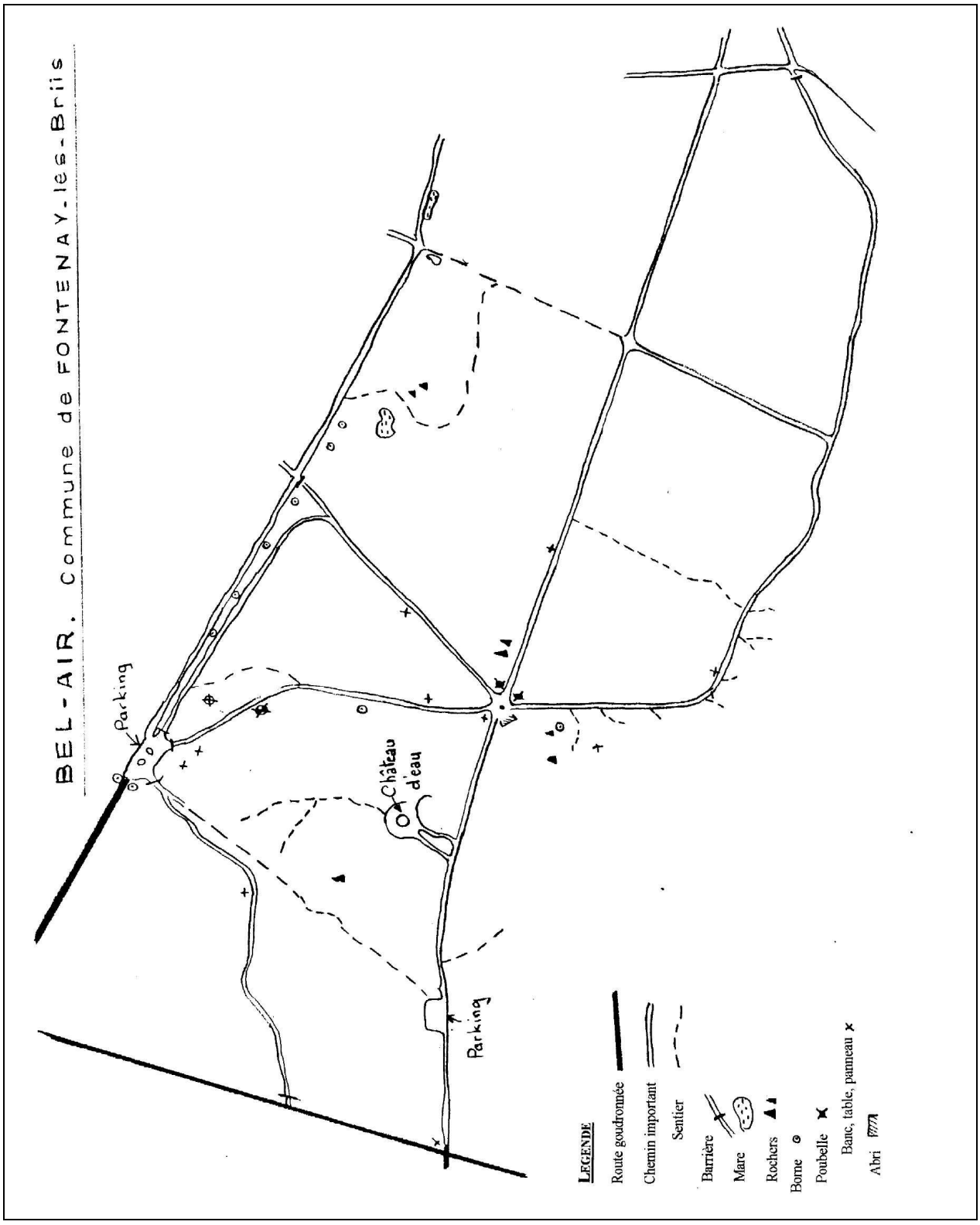
de la carte au plan (1)

Ce document est issu d'une carte topographique au 1/5000° (format A3), d'une portion de forêt, qui a été fortement réduite. On y retrouve tous les signes classiques de ce genre de document : courbes de niveau, voies de circulation, bâtiments, points remarquables etc., ainsi qu'une légende exhaustive.
A son échelle exacte (1/5000°), ce type de carte convient pour des élèves de C.M, qui ont déjà pratiqué des activités d'orientation.



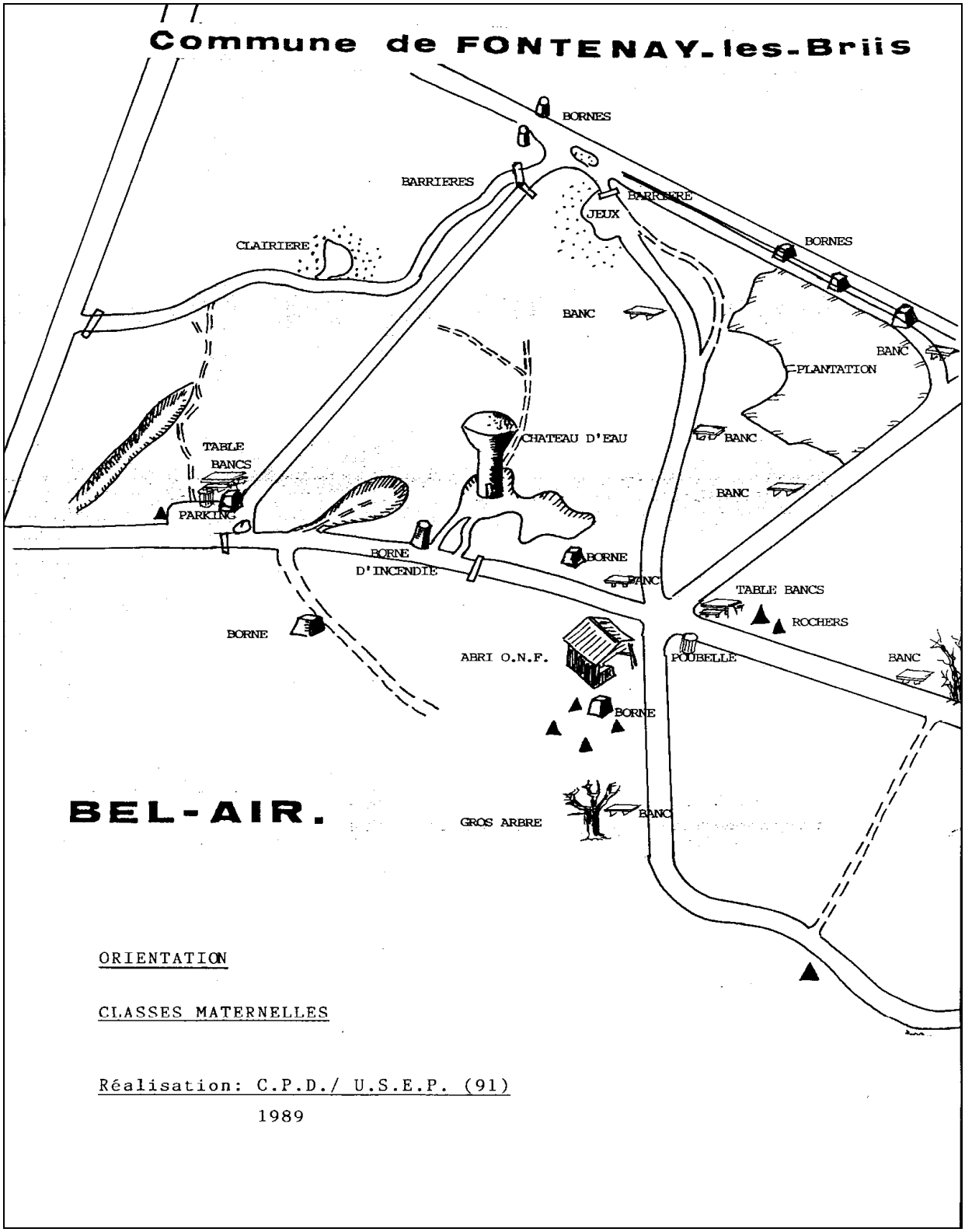
de la carte au plan (2)

A partir de la carte précédente, un 2ème document a été élaboré, adapté aux élèves de fin de cycle 2 et début de cycle 3. Pour ce faire, les courbes de niveau, de nombreux signes conventionnels, ainsi que quelques sentiers ont été supprimés. La légende a été modifiée en conséquence.

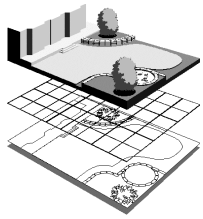


du la carte au plan (3)

Pour des enfants de cycle 1 et de début de cycle 2, une portion de ce plan a été agrandie et un croquis a été élaboré, sur lequel des éléments significatifs pour des enfants de cet âge, ont été dessinés, sans tenir compte des proportions.



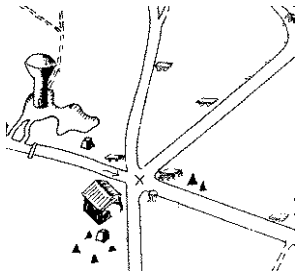
S'ORIENTER A L'AIDE D'UN PLAN OU D'UNE CARTE SUR LE TERRAIN



Pour utiliser efficacement un plan ou une carte lors d'une pratique d'activités d'orientation, il est indispensable de faire concorder le plan ou la carte avec la réalité du terrain.
Cette concordance s'obtient en orientant la carte. *« Orienter la carte, c'est placer les lignes de la carte parallèlement aux lignes correspondantes du terrain. Cela revient à faire coïncider la direction du **Nord** de la **carte** avec la direction du **Nord** sur le **terrain**. » (cf. document d'accompagnement des cartes IGN).*

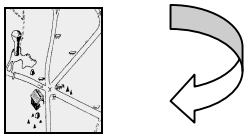
Cette notion de concordance est difficile à faire acquérir aux enfants. Elle est pourtant incontournable et permet de **concrétiser** les notions acquises en d'autres champs disciplinaires.
Voici quelques méthodes qui permettront aux enfants d'apprendre à utiliser un plan ou une carte.

I) au lieu central de rassemblement, avant de faire partir les enfants



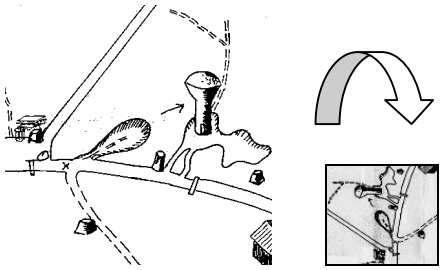
Faire identifier par les enfants, sur le plan ou la carte :
- le point précis où ils se trouvent
- le chemin qu'ils ont pris pour accéder au point central de rassemblement
- quelques points remarquables, visibles d'où ils se trouvent.

Faire pivoter la carte jusqu'à ce qu'elle coïncide avec le terrain.
La carte peut être tenue « à l'envers », si l'on se dirige vers un lieu « en bas de la carte » (vers le Sud).
(L'enfant est comme une fourmi qui se déplace sur la carte.)



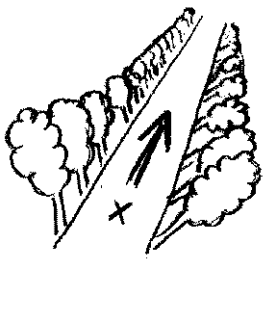
II) Pendant l'activité, pour les équipes « désorientées »

Les aider à identifier, sur la carte ou le plan, l'endroit où ils se trouvent.
3 cas de figure sont possibles :



a) Ils sont en un point connu (ex. un carrefour de chemins) et ils ont un autre point connu en vue (ex. une antenne, un château d'eau, …).

Faire identifier sur la carte, le point où ils se trouvent, puis faire viser le point en vue en faisant pivoter la carte jusqu'à ce qu'elle coïncide avec le terrain.



b) Ils sont situés sur un long alignement (route, haie, lisière de bois, etc.).

Faire identifier l'alignement sur la carte, puis faire pivoter celle-ci jusqu'à ce que la direction coïncide.
Attention : il n'est pas nécessaire de connaître sa position exacte sur l'alignement, mais, par contre, il ne faut pas se tromper de sens.

c) Ils sont « perdus », c.a.d. incapables de situer sur la carte ou le plan l'endroit où ils se trouvent

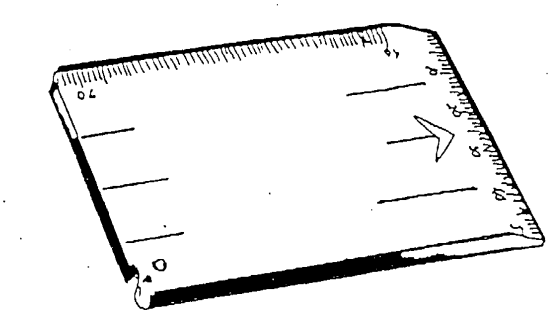
Donner comme consigne de refaire à l'envers le cheminement pris, jusqu'au moment où ils arrivent en un lieu identifiable sur la carte ou le plan. S'ils n'y arrivent pas, ils doivent revenir au point central de rassemblement.

LA BOUSSOLE

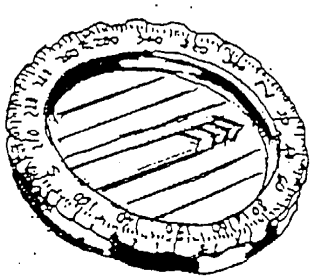
A) COMPOSITION

La boussole utilisée dans les activités d'orientation est composée de trois parties :

1) Une plaquette rectangulaire graduée en centimètres sur deux côtés, et comportant une « Flèche de direction », flèche centrale agrémentée de deux lignes parallèles, tracées de part et d'autre.



2) Un boîtier rond, pivotant et gradué en degrés : 360°.
Ce boîtier est pourvu, en son centre, d'un réseau de fines lignes parallèles à une grosse flèche.



3/ Une aiguille aimantée, enfin, montée sur un pivot, et qui indique (comme toutes les autres boussoles) le Nord magnétique.

B) UTILISATION

La boussole sert à trouver la direction du Nord, indiquée par l'aiguille aimantée et d'en déduire toutes les autres directions, en se servant du boîtier pivotant, gradué en degrés.

Si on ne possède pas de carte, la boussole est de très peu d'utilité.
Combiner la lecture de la carte et l'usage de la boussole, permet de se repérer à coup sûr pour savoir où l'on se trouve.

C) MODE D'EMPLOI

Différentes utilisations de la boussole sont possibles.

I) Se repérer sur une carte

a) Orienter sa carte au Nord : mettre le haut de la carte dans la même direction que l'aiguille aimantée.
b) Placer la « Flèche de direction » parallèlement au chemin sur lequel on croit se trouver, et voir si cette direction correspond à celle du chemin indiqué sur la carte. Si on se trouve à un carrefour, on répète l'opération avec chaque chemin du carrefour.

2) Suivre une direction donnée : exemple... marcher à 70°

a) Placer la « Flèche de direction » à 70° en faisant tourner le boîtier rond.
b) Faire pivoter toute la boussole jusqu'à ce que l'aiguille aimantée corresponde à la grosse flèche du boîtier.
c) La « Flèche de direction » indique alors la direction à prendre. Veiller à ne pas en dévier pendant le trajet : l'aiguille aimantée doit en permanence correspondre à la grosse flèche du boîtier (« rester dans sa maison »).

3) Tracer un chemin sur une carte incomplète, un fond de carte …

a) Viser la direction du chemin (boussole au bout du bras tendu) à l'aide de la « Flèche de direction ».
b) Placer l'aiguille aimantée sur la grosse flèche, en tournant le boîtier.
c) Porter le réseau de lignes parallèles du boîtier en correspondance avec la direction du Nord de la carte à compléter.
d) Tracer au crayon, à l'aide du bord de la boussole, la direction du chemin ainsi obtenue.

Pour tracer tout autre alignement (route, sentier, clôture, limite de clairière, fossé, …) on procède de la même façon que pour le chemin.

D) UTILITE DE LA BOUSSOLE A L'ECOLE ELEMENTAIRE ?

La boussole est un outil complexe dont l'utilisation dans toutes ses dimensions nécessite un haut degré d'abstraction, … qu'il est difficile d'obtenir à l'école élémentaire.

Les activités d'orientation doivent *« aider l'enfant à acquérir une parfaite compréhension des indications fournies par le plan ou la carte, et ceci en relation permanente avec l'observation du milieu.*
L'enfant qui réalise avec exactitude la relation carte – terrain (et bien sûr terrain – carte), peut, dans la plupart des cas, se passer de la boussole pour aller d'un point à un autre.
L'emploi précoce de celle-ci entraîne souvent un emploi abusif de l'instrument. […] L'enfant va ainsi ignorer le milieu dans lequel il évolue … » (cf. « Les activités d'orientation » essai de réponses revue EPS).

A l'école élémentaire, la boussole est donc d'abord utile … à l'enseignant qui désire mettre à jour les cartes ou plans qu'il utilise !
Les enfants n'utiliseront cet outil qu'au terme d'un grand nombre d'années de pratique des activités d'orientation, après avoir exploré et intégré tous les autres moyens de s'orienter.
Dans ce cas seulement, une **initiation** à l'utilisation de la boussole est envisageable vers la fin du cycle 3.
La boussole peut alors être utilisée, soit pour suivre une direction donnée sur une distance très courte (ex. variante du jeu « la rose des vents »), soit pour vérifier un repérage sur la carte, après que tous les autres moyens d'effectuer ce repérage auront été épuisés.

TABLEAUX DE SUIVI

Chaque jeu proposé est accompagné de critères de réussite suffisamment explicites pour informer immédiatement sur le résultat de l'action. L'enseignant et les enfants pourront ainsi aisément se situer par rapport aux acquisitions. Certains outils permettent d'affiner néanmoins cette évaluation.

Pour l'enseignant : des FICHES RECAPITULATIVES, exploitées éventuellement en classe, favorisent l'évaluation des progrès de chaque élève.
Au plan de la sécurité, certains jeux nécessitent impérativement l'utilisation d'une telle fiche pour suivre l'évolution des groupes et pour savoir où les enfants ont été envoyés.

Pour les équipes d'enfants : des FEUILLES DE ROUTE permettent à ceux-ci d'inscrire leurs résultats au fur et à mesure de leur progression.

QUELQUES EXEMPLES DE FICHES RECAPITULATIVES POUR L'ENSEIGNANT

COURSE A LA BALISE		**PARCOURS** ……			**CLASSE** ……		
Gpes	**Noms**	**Débute par n°**	⇨	⇨	⇨	⇨	⇨
A	1) …….. 2) …….. 3) ……..	1	2	3	4	5	6
B	1) …….. 2) …….. 3) ……..	2	3	4	5	6	1
etc.		3	4	5	6	1	2 etc.

	COURSE AU SCORE				CLASSE …….
Noms	**Temps de recherche**	**Nbre de balises à 1, 2, ou 3 pts**	**Total des points**	**Pénalités** (de retard)	**Classement**
1) …… 2) ……. 3) …….		1pt / 2 pts / 3 pts /			
1) …… 2) ……. 3) …….		1pt / 2 pts / 3 pts /			
etc		etc			

Exemple d'une FEUILLE DE ROUTE pour les équipes d'enfants

NOMS : ……..… / ……... / …….. PARCOURS : …… heure de départ : …… heure d'arrivée : ……

Balise	1	2	3	4	5	6
Poinçon ou code						
Validation						

		COURSE A LA BALISE (ETOILE OU PAPILLON)												
Gpes	**Noms**	**Débute par n°**	⇨	⇨	⇨	⇨	⇨	⇨	⇨	⇨	⇨	⇨	⇨	
A														
B														
C														
D														
E														
F														
G														
H														
I														
J														
K														
L														

Balise à chercher : 1 2 etc / Balise trouvée : (1) (2) etc / Balise non trouvée : ~~1~~ ~~2~~ etc

	COURSE AU SCORE				
Noms	**Temps de recherche**	**Nbre de balises à 1, 2, ou 3 pts**	**Total des points**	**Pénalités de retard**	**Classement**
		1pt / 2 pts / 3 pts /			
		1pt / 2 pts / 3 pts /			
		1pt / 2 pts / 3 pts /			
		1pt / 2 pts / 3 pts /			
		1pt / 2 pts / 3 pts /			
		1pt / 2 pts / 3 pts /			
		1pt / 2 pts / 3 pts /			
		1pt / 2 pts / 3 pts /			
		1pt / 2 pts / 3 pts /			
		1pt / 2 pts / 3 pts /			
		1pt / 2 pts / 3 pts /			
		1pt / 2 pts / 3 pts /			

COURSE EN CIRCUIT (2 groupes fonctionnent en même temps sur 2 circuits différents)

		CIRCUIT ……					
Gpes	**Noms**	**Débute par n°**	**H. de dép.**	**H. d'arr.**	**T. de course**	**Bal. non trouvées**	**Class**
A							
B							
C							
D							
E							
F							
G							
H							

		CIRCUIT ……					
Gpes	**Noms**	**Débute par n°**	**H. de dép.**	**H. d'arr.**	**T. de course**	**Bal. non trouvées**	**Class**
A							
B							
C							
D							
E							
F							
G							
H							

FEUILLE DE ROUTE

EQUIPE : …… NOMS : ……. / ……. / …….

PARCOURS …….. heure de départ : …….. heure d'arrivée : …….. temps mis : ……..

Pénalités de retard : …….. Classement : ……..

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

FEUILLE DE ROUTE

EQUIPE : …… NOMS : ……. / ……. / …….

PARCOURS …….. heure de départ : …….. heure d'arrivée : …….. temps mis : ……..

Pénalités de retard : …….. Classement : ……..

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

CARTES ET PLANS ELABORES PAR L'EQUIPE EPS DE L'ESSONNE

(conseillers et enseignants)

Ci-jointe la liste non exhaustive, des cartes en noir et blanc, des sites les plus fréquentés dans le département.
On peut se les procurer :
- soit dans les Inspections Départementales auprès du Conseiller Pédagogique en EPS
- soit à l'Inspection Académique, bureau des CPD, porte 444, tel : 01 69 47 83 20
- soit à l'USEP départementale, école élémentaire Levasseur, Rue Rossini, 91000 Evry, tel : 01 64 97 00 15.

COMMUNES	**Lieu dit**	**Echelle**	**Dernière mise à jour**
Chamarande	- Le Belvédère - « complète » - Parc du Château - Chamarande – Torfou	1 / 5000° 1 / 5000° (maternelles) (randonnée pédestre)	1999 1999 1985 1985
Champcueil	Beauvais, Rocher du Duc	1 / 5000°	1999
Courcouronnes	La Dame du Lac	1 / 3000° et 1 / 2500° + maternelles	2000
Dourdan	Carrefour Madame	1 / 5000°	
Draveil	Port aux Cerises Base nautique Chêne d'Antin	1 / 5000° 1 / 5000° 1 / 5000°	
Etrechy	Butte St Martin	1 / 5000°	2000
Fontenay les Briis	« Bel Air » Roche Turpin	1 / 5000° maternelles	1995 1989
Les Granges le Roi	« Tétée des Granges »		1994
Mennecy	Parc de Villeroy	1 / 7500° et 1 / 5000° + maternelles	1999
Morsang sur Orge	Parc du Château	1 / 2500° et 1 / 3600°	1996
Morsang sur Seine	Forêt de Rougeau	1 / 5000°	1985
Saulx les Chartreux	Bassin de retenue de Saulx	1 / 5000° + maternelles	1996
Valpuiseaux		1 / 5000°	1996

Il existe aussi des cartes élaborées **localement** par des équipes d'enseignants et le Conseiller pédagogique de circonscription, des municipalités, des centres de loisirs etc. Elles sont adaptées à une pratique à l'école primaire.
Se renseigner auprès de son Inspection Départementale.
Certaines sont en couleur, ainsi par exemple la carte du Parc Nord des Ulis et celle de la base de loisirs d'Etampes.

Enfin la Fédération française de Course d'Orientation édite des cartes en couleur, qui sont la plupart du temps à une échelle trop grande pour une pratique scolaire à l'école primaire (1/10000° et plus). Depuis peu cette fédération semble vouloir s'orienter vers l'élaboration de cartes à échelle plus réduite.
Se renseigner auprès du Comité Départemental de la FFCO ; 19 rue St Exupéry ; 91580 Etrechy.

FICHES DE JEUX

JEUX D'INVESTIGATION

JEU N° 1 **« CACHE CACHE »**

Cycle concerné	Cycle1	Cycle 2	Cycle 3
Espace d'action	Espace connu et familier	Espace inconnu restreint	Espace inconnu délimité

Compétences à développer

Oser investir un espace inconnu. Accepter de s'éloigner « hors de la vue de l'adulte ».
Repérer les éléments de l'espace investi et les utiliser pour se cacher.
Courir en terrain varié le plus efficacement possible.

But du jeu

Pour les joueurs : se camoufler.
Pour le « chat » : rechercher ses camarades.

Déroulement

Un enfant « chat » compte jusqu'à 10, 20 ou 30. Pendant ce temps, les autres joueurs se cachent.
A la fin du décompte le « chat » part à la recherche des enfants cachés, qui doivent revenir au poste central dès qu'ils ont été trouvés.
Au cycle 1, parcourir dans un premier temps l'espace à investir avec la classe entière en repérant les éléments qui permettent de se cacher.
Ensuite les enfants se cachent par équipe de 2.

Critères de réussite

Ne pas être trouvé trop vite, ne pas être trouvé dans les premiers …

Organisation matérielle

- sifflet pour regrouper les enfants à la fin du temps imparti.

Variantes

- Augmenter le temps laissé aux enfants pour se cacher ce qui augmente l'espace investi..
- Diminuer le temps accordé ce qui oblige les enfants à se cacher plus rapidement.

Jeux associés

« Cache – ballon » (cycle 1)

Des objets ont été posés à différents endroits. L'enseignant y envoie les enfants, en les faisant investir progressivement les lieux les plus divers de l'école ou de tout autre lieu connu des enfants.
Chaque enfant doit rapporter l'objet à l'aide d'une photo ou d'un dessin du lieu où il se trouve.

« Disparaissez »

On fait varier le temps accordé pour se cacher. Les noms des enfants qui n'ont pas disparu dans le temps accordé sont notés. A la fin du jeu, le joueur qui a été vu le moins souvent a gagné.
Ce jeu peut aussi être fait par équipes. Chaque équipe est associée à une couleur. Le meneur de jeu marque alors les couleurs des joueurs qu'il voit. A la fin du jeu, l'équipe dont les joueurs ont été vus le moins souvent a gagné.

« La gamelle »

(Ce jeu permet à chaque enfant de jouer à son rythme, sans modifier le cours du jeu.)
On trace un cercle de 4 à 10m de diamètre et on pose une gamelle (ou boite de conserve vide) au milieu. Le « gardien » se tient à côté avec un bâton. Les autres joueurs sont autour du cercle, un pied posé sur la circonférence.
Pendant que le « gardien », yeux fermés, frappe 10 à 20 coups sur la gamelle, les enfants vont se cacher.
Ensuite le « gardien » part à la recherche des joueurs. Quand il en voit un, il rentre dans le cercle et le désigne en frappant la gamelle. Le joueur désigné vient s'asseoir dans le cercle.
Tout joueur caché peut s'approcher et tenter de renverser la gamelle (au pied ou à la main), avant que le « gardien » ne frappe celle-ci en le nommant. S'il réussit, les prisonniers sont délivrés et il devient le « gardien ».

JEUX D'INVESTIGATION

JEU N° 2 **« LES ANIMAUX BRUYANTS »**

Cycle concerné	Cycle1	Cycle 2	Cycle 3
Espace d'action	Vers un milieu inconnu de plus en plus élargi, de plus en plus dense, mais toujours limité. →		

Compétences à développer
Accepter d'affronter les aléas d'un milieu nouveau : pénétrer un milieu inconnu.
S'orienter et se diriger grâce à l'écoute.

But du jeu
Retrouver les « animaux bruyants » cachés dans la forêt.
Identifier quel est l'enfant qui imite l'animal.

Déroulement
Dans un premier temps, des enfants volontaires, les « animaux bruyants » (1 pour 5 enfants environ), partent se cacher. Avant de partir chaque enfant a choisi un animal dont il imitera le cri.
Dans un deuxième temps, au bout d'un délai de 3 à 5 mn., les autres enfants, les « chasseurs », partent à la recherche des « animaux bruyants ». Ceux-ci ont pour consigne de rester sur place et de pousser leur cri toutes les 30 sec. environ. Prévoir un signal sonore (sifflet par ex.), pour signifier aux « animaux bruyants » le début de la recherche par les « chasseurs ».
Le cas échéant, chaque « animal bruyant » peut donner aux élèves / groupes qui l'ont découvert un « témoin » de leur passage (jeton, foulard, papier de couleur, …), ou communiquer un mot qui sera un élément d'un message mystérieux à reconstituer (5 « animaux bruyants » = phrase de 5 mots).
Dans un troisième temps, au bout de 10 mn. environ, l'enseignant rappelle tous les enfants (signal sonore identique au précédent) et les « chasseurs » mettent en relation les « animaux bruyants » avec les cris imités.

Au cycle 1, les « animaux bruyants » sont des adultes et les groupes d'enfants peuvent éventuellement être accompagnés par un adulte qui reste en retrait.

Critères de réussite
Chaque enfant ou groupe d'enfants, de retour au poste central, est capable soit :
- d'associer cris et élèves (ou accompagnateurs au C1)
- de rapporter tous les témoins de passage
- de reconstituer la phrase (le message mystérieux).

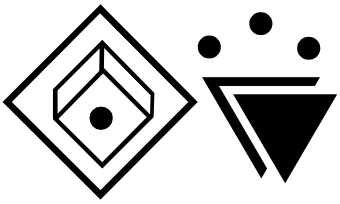
Organisation matérielle
- sifflet
- (éventuellement) « témoin » de passage (jeton, foulard, papier de couleur, …).

Variantes
- La recherche peut se faire individuellement ou en groupe.
- Les « animaux bruyants » ont le droit de changer de poste.
- Les enfants ont à retrouver les « animaux bruyants » dans un ordre précis qui leur est donné sur une fiche de contrôle.

Jeu associé
« La chasse aux bruits » : les bruits à reproduire sont émis par des instruments (tambourin, boite de conserve, trompette, …).
(cf. essai de réponses « les activités d'orientation » éditions revue EPS).

JEUX D'INVESTIGATION

JEU N° 3 **« LA CHASSE AUX OBJETS »**



Cycle concerné	Cycle1	Cycle 2	Cycle 3
Espace d'action	Vers un milieu inconnu de plus en plus élargi, mais toujours limité.		

Compétences à développer
Oser investir un espace inconnu.
Savoir observer et chercher.

But du jeu
Trouver le maximum d'objets.

Déroulement
Dans une zone délimitée, mais qui peut être étendue, il faut, par petite équipe, ramener un certain nombre d'objets insolites(plots, briques, foulards, …), déposés au préalable par un adulte.
On peut déplacer la zone de jeu lors d'une même séance ou des séances suivantes afin d'investir plusieurs zones.

Critère de réussite
Rapporter le plus d'objets insolites dans le temps imparti.
L'équipe qui rapporte le plus d'objets a gagné.

Organisation matérielle
- nombreux objets facilement repérables
- fiche récapitulative de suivi des élèves pour l'enseignant
- signal sonore pour arrêter la durée de chaque recherche ou un chronomètre par équipe (en C3).

Lorsque l'espace d'action est plus étendu, il est conseillé de placer les objets près d'allées rayonnantes et de points remarquables. Les accompagnateurs se tiendront alors sur le chemin en limite de zone.

Variantes
- Jeu individuel : chaque enfant doit rapporter un maximum d'objets.
- Jeu en groupe : diviser la classe en 2 ou 3 groupes qui sont en compétition pour rapporter un maximum d'objets.

Jeu associé
<u>« La chasse aux trésors »</u>
Rapporter le plus d'éléments naturels spécifiés (par ex. pommes de pin, feuilles de chêne …)

JEUX D'INVESTIGATION

JEU N° 4 : **« DOUANIERS ET CONTREBANDIERS »**

Cycle concerné	Cycle 3
Espace d'action	Vers un milieu inconnu de plus en plus élargi, de plus en plus dense, mais toujours limité.

Compétences à développer

Oser investir un espace inconnu.
Organiser son déplacement pour ne pas se faire prendre.
Courir en terrain varié, le plus efficacement possible.

But du jeu

Les « contrebandiers » doivent transporter des messages, à travers une zone défendue par des « douaniers », afin de reconstituer une histoire ou un puzzle dans leur camp d'arrivée.

Déroulement

Avant le jeu,
les enfants repèrent avec un adulte le terrain de jeu et ses limites.
L'aire de jeu est constituée d'une base de départ, d'une zone à traverser et d'un camp d'arrivée.
Elle est limitée latéralement par des chemins, surveillés par un adulte.
La base de départ et le camp d'arrivée sont inviolables.

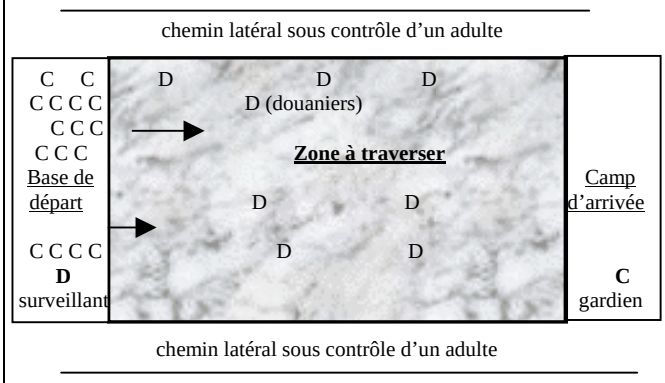
La classe est divisée : 1/3 de « douaniers », 2/3 de « contrebandiers ».
Les « contrebandiers » ont tous un foulard, placé de façon à ce que les « douaniers » puissent l'attraper.

Au début du jeu,
les « contrebandiers » sont tous dans leur base de départ, tandis que les « douaniers » se dispersent dans la zone à traverser.
Au signal, les « contrebandiers » prennent un seul message à la fois, sous contrôle d'un surveillant (un adulte ou un enfant « douanier »). Ils essayent de porter le message dans leur camp d'arrivée sans se faire prendre le foulard par les « douaniers ».
Un « contrebandier » qui se fait prendre son foulard, le récupère en donnant son message au « douanier ».
Il doit ensuite revenir à son camp de base par un des chemins bordant l'aire de jeu, pour y chercher un autre message.
S'il réussit à apporter son message jusqu'au camp d'arrivée, il le donne au « gardien » (un adulte ou un enfant « contrebandier »). Celui-ci essaye de reconstituer l'histoire ou le puzzle à l'aide de tous les messages parvenus jusqu'au camp d'arrivée.
Le « contrebandier » peut ensuite retourner à sa base de départ pour chercher un autre message. Il passe alors par un des chemins bordant l'aire de jeu.

Critère de réussite
Pour les « contrebandiers » : reconstituer l'histoire ou le puzzle. Ils ont gagné s'ils réussissent à reconstituer toute l'histoire ou le puzzle avant le signal de la fin du jeu.

ORGANISATION MATERIELLE

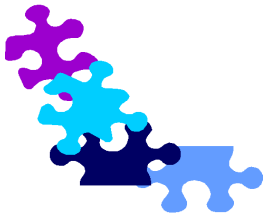
- un terrain d'investigation limité par des chemins
- un sifflet pour signaler le début et la fin du temps de jeu
- autant de foulards que d'enfants « contrebandiers »
- des messages qui forment une histoire ou un puzzle à reconstituer **en plusieurs exemplaires**
- faire au moins 2 manches pour que tous les enfants puissent être « contrebandier ».



Variables
- la densité et le relief de la zone à traverser : plus la zone est dense ou vallonnée, plus les « contrebandiers » peuvent déjouer les « douaniers »
- la distance et la largeur de la zone à traverser : plus celle-ci est longue et étroite, plus les « douaniers » sont favorisés.

JEUX DE MEMORISATION

JEU N° 1 « LA CHASSE AU PUZZLE »



Cycle concerné	Cycle 1	Cycle 2	Cycle 3
Espace d'action	espace restreint ex. parc urbain	espace inconnu restreint	espace inconnu élargi

Compétences à développer
Prendre des repères pour se retrouver.
Utiliser sa mémoire.
Organiser son déplacement.

But du jeu
Retrouver les pièces de son puzzle pour pouvoir le reconstituer.

Déroulement
Au préalable :
- fabriquer des puzzles
- autant de puzzles que de groupes
- autant de pièces pour chaque puzzle que de pochettes à accrocher

Dans chaque pochette, mettre **une** pièce de **chaque** puzzle.

Dans un premier temps, parcourir l'espace à découvrir avec la classe entière en attirant l'attention des élèves sur les repères caractérisant l'endroit où l'on accroche une pochette.
Dans un deuxième temps, les élèves partent en petits groupes chercher dans chaque pochette **la** pièce correspondant à **leur** puzzle.
De retour au poste central, ils doivent reconstituer leur puzzle.

Si le niveau le permet, charger le groupe prenant la dernière pièce de la pochette de ramener aussi celle-ci. Sinon toute la classe refait le chemin pour les récupérer, ce qui offre l'avantage de repérer à nouveau les lieux.

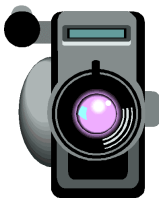
Critère de réussite
Reconstituer son puzzle.

Organisation matérielle
- des puzzles différents pour chaque groupe
- des pochettes plastifiées dans lesquelles sera mise une pièce de chaque puzzle.

Variante
« La course au puzzle » : reconstituer son puzzle les premiers.

JEUX DE MEMORISATION

JEU N° 2 **« LA POSE PHOTO »**



Cycle concerné	Cycle 1	Cycle 2	Cycle 3
Espace d'action	cour, école	familier, élargi, fermé	tous espaces déjà explorés

Compétences à développer

Utiliser sa mémoire.
Observer, vérifier la correspondance entre photo et réalité.

But du jeu

Poser un objet près du lieu photographié.
Rapporter l'objet posé près d'un lieu correspondant à une autre photo.

Déroulement

Dans un premier temps,
chaque équipe pose un objet près de l'endroit qu'elle considère correspondre à la photo.

Dans un deuxième temps,
Au cycle 1 : l'enseignant vérifie avec toute la classe l'exactitude de l'endroit où les objets ont été posés
Au cycle 2 et 3 : de retour au poste central, chaque équipe échange sa photo avec une autre équipe, se rend sur le lieu photographié et rapporte l'objet qui y a été posé par l'autre équipe.
En cas de contestation, une troisième équipe se rend sur le lieu pour vérifier ce qu'il en est.

Critères de réussite

Poser l'objet à l'endroit photographié.
Rapporter l'objet, le dessin ou la balise, qui a été posé par l'autre groupe au bon endroit.

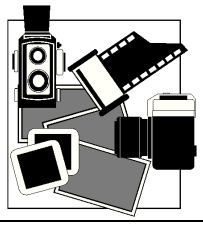
Organisation matérielle

- plus de photos que d'équipes pour faciliter les rotations
- autant d'objets, de dessins ou de balises que d'équipes
- fiche récapitulative de suivi des élèves pour l'enseignant.

Recommandations

Photographier des éléments permanents du milieu.
Des accompagnateurs peuvent sillonner l'espace d'action et contrôler l'emplacement des objets posés.

JEUX DE MEMORISATION



JEU N° 3 **« KIM PHOTOS (ENLEVER L'INTRUS) »**

Cycle concerné	Cycle 1	Cycle 2	Cycle 3
Espace d'action	école parc urbain	espace inconnu restreint	espace inconnu élargi

Compétences à développer
Prendre des repères en utilisant sa mémoire.

But du jeu
Identifier la (les) photo(s) intruses.

Déroulement
Dans un premier temps, parcourir, en classe entière, l'espace à découvrir en y repérant des points remarquables, matérialisés par une balise, un foulard, … et dont le nombre est connu à l'avance.
Dans un deuxième temps, de retour au poste central, les groupes d'enfants trient les photos proposées par l'enseignant en éliminant celles qui ne représentent pas les points remarquables identifiés.
Vérifier sur le terrain l'exactitude des propos en cas de contestation.

Critère de réussite
Identifier la (les) photos intruse(s).

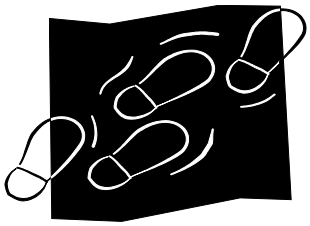
Organisation matérielle
- Repérer des points remarquables dans l'espace proposé et les prendre en photo.
- Prendre aussi des photos d'autres endroits en dehors de cet espace.
- Peu de temps avant l'activité, identifier ces points remarquables par une « balise ».
- Préparer autant de « paquets » de photos (photos réelles + les intruses) que de groupes d'enfants.

Variantes
- Aux cycles 2 et 3, l'espace à découvrir peut être parcouru non pas en classe entière mais en petits groupes. Dans ce cas, délimiter différentes zones à parcourir par les différents groupes (par exemple 6 chemins différents pour 6 groupes d'enfants). Chaque groupe doit parcourir une zone particulière dont il aura à trier les photos. Puis échanger les zones à parcourir entre les différents groupes.
- Augmenter le nombre de photos à trier. Plus celui-ci est élevé, plus le jeu sera difficile.
- Les points remarquables photographiés, dont le nombre reste connu à l'avance, ne sont plus identifiés par une « balise », ce qui oblige les enfants à prendre davantage d'indices.

Jeu associé
« Les photos se suivent » (cycle 1)
Il n'y a pas de photos intruses. Après avoir parcouru l'espace selon un cheminement imposé, les enfants doivent classer les photos dans l'ordre de la progression sur le terrain.

JEUX DE CHEMINEMENT

JEU N° 1 **« LE PETIT POUCET »**



Cycle concerné	Cycle 1	Cycle 2	Cycle 3
Espace d'action	D'un espace familier restreint à tous espaces déjà explorés →		

Compétences à développer
Trouver un itinéraire, prendre des repères et utiliser sa mémoire.

But du jeu
Rapporter tous les objets témoins disposés lors du trajet aller.

Déroulement
Au préalable, identifier avec les enfants un endroit remarquable visible des points de départ (point culminant, point bas, construction, arbre très caractéristique, ...).
Pour le cycle 1, le point remarquable doit rester visible tout au long du parcours.

Les équipes sont réparties sur plusieurs points de départ

Phase 1 : les équipes se rendent au point remarquable par un itinéraire libre, en jalonnant le parcours d'objets témoins. Au point remarquable, un adulte valide l'arrivée des équipes.

Phase 2 : arrivés au point remarquable, les équipes et l'adulte retournent ensemble aux points de départ par un chemin commun.
Les équipes se rendent à nouveau au point remarquable par le même itinéraire que celui emprunté en phase 1. Elles récupèrent en chemin tous les objets déposés à l'aller.

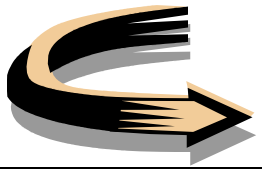
Critère de réussite
Rapporter tous les objets déposés à l'aller.

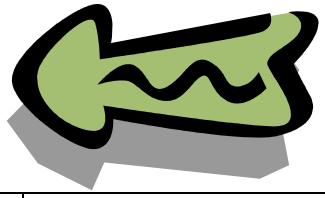
Organisation matérielle
- objets nombreux et différents, de grande taille pour le cycle 1, de taille plus réduite pour le cycle 2 et le cycle 3
- le cas échéant, de quoi matérialiser le point remarquable.

Variante
- Arrivées au point remarquable, les équipes reviennent aux points de départ par le même itinéraire que celui emprunté à l'aller, en récupérant tous leurs objets.

JEUX DE CHEMINEMENT

JEU N° 2 **« LA PISTE FLECHEE »**





Cycle concerné	C1	Cycle 2	Cycle 3
Espace d'action	Cour, école, milieu familier	espace inconnu restreint	espace inconnu élargi

Compétences à développer
Etre capable de suivre un trajet fléché.
Comprendre la signification d'un code.
Chercher et trouver des indices cachés.

But du jeu
Suivre un trajet fléché et relever le code des balises disposées sur le trajet.

Déroulement
Au préalable :
Des parcours fléchés sont mis en place par des adultes. Prévoir plusieurs parcours de couleurs différentes.
Les flèches sont posées en les espaçant plus ou moins, éventuellement en ne les posant qu'aux changements de direction. Certaines flèches ont un signe distinctif indiquant qu' une balise comportant un code ou un dessin est cachée à proximité.

Chaque équipe doit suivre un parcours fléché jusqu'au bout de la « piste ». Chaque fois qu'elle rencontre une flèche marquée d'un signe distinctif, elle doit chercher une balise cachée à proximité et en relever le code ou le dessin.
De retour au poste central, après validation des résultats, les équipes pourront effectuer d'autres parcours.

Au cycle 1 :
Les groupes d'enfants peuvent éventuellement être accompagnés d'un adulte qui reste en retrait.
Au bout de la piste peut se trouver un « trésor ».

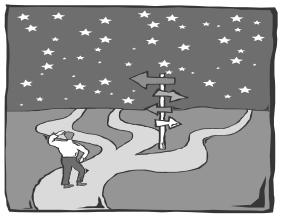
Critère de réussite
Trouver tous les indices correspondant à son parcours.

Organisation matérielle
- nombreuses flèches cartonnées en couleur
- balises avec code ou dessin
- de quoi fixer les flèches (cailloux par exemple en cas de fixation au sol)
- fiche récapitulative de suivi des élèves pour l'enseignant
- 1 feuille de route par équipe d'enfants (ex. p 29).

Variantes
- A la fin du temps imparti, différencier les tâches pour l'avant dernière équipe qui doit rapporter les balises et pour la dernière équipe qui doit rapporter toutes les flèches.
- Les parcours peuvent être installés par les groupes d'enfants, éventuellement accompagnés d'adultes. Ensuite ils suivent différents parcours installés par les autres équipes. Le dernier groupe effectuant le parcours rapporte les balises et les flèches.

JEUX DE CHEMINEMENT

JEU N° 3 **« LE CHEMIN AUX BALISES »**



Cycle concerné	Cycle 2	Cycle 3
Espace d'action	espace familier élargi fermé	Tous espaces

Compétences à développer
Orienter et lire un plan ou une carte.
Suivre un itinéraire tracé sur le plan ou la carte.

But du jeu
Relever le code de chaque balise placée sur le trajet, en suivant l'itinéraire tracé sur le plan ou la carte.

Déroulement
Au préalable, des balises, avec dessin ou code, sont installées par les adultes sur différents itinéraires.
Les équipes sont réparties sur plusieurs itinéraires et possèdent le plan correspondant, sur lequel le cheminement est indiqué, ainsi que le nombre de balises à trouver, mais pas leur emplacement.
Les premières équipes suivent leur itinéraire et relèvent le dessin ou le code de chaque balise placée sur leur trajet.
Les équipes suivantes partent les unes après les autres, avec un décalage de quelques minutes et font de même.
La dernière équipe rapporte toutes les balises qui jalonnent leur trajet.

Critère de réussite
Rapporter le code de chaque balise disposée sur le trajet.

Organisation matérielle
- au moins autant de plans ou de cartes avec un seul itinéraire que d'équipes
- une fiche récapitulative de suivi des élèves et une feuille de correction pour l'enseignant
- une feuille de route par équipe d'enfants pour le relevé des codes ou des dessins (ex. p.25 à 29).

Variantes
- Au début du jeu, les itinéraires peuvent être balisés par des équipes d'enfants, accompagnées d'un adulte qui reste en retrait. Dans ce cas, elles doivent ensuite chercher les balises qui ont été installées par les autres équipes sur des itinéraires différents.
- Une rotation sur plusieurs itinéraires est possible. Dans ce cas, ne faire ramasser les balises que par la dernière équipe de la dernière rotation.
- Le nombre de balises à trouver n'est pas connu à l'avance.
- Le « contre la montre » : pour les équipes circulant sur un même itinéraire, il s'agit de rapporter le code de chaque balise dans le temps le plus bref.

JEUX DE CHEMINEMENT

JEU N° 4 **« LES BALISES MANQUANTES »**

Cycle concerné	Cycle 2	Cycle 3
Espace d'action	Espace familier élargi (ex. parc)	Tous espaces

Compétences à développer
Orienter et lire un plan ou une carte.
Observer les éléments du terrain.
Suivre un itinéraire tracé sur le plan ou la carte.

But du jeu
Après avoir parcouru un itinéraire imposé, positionner les balises « manquantes » sur le plan.

Déroulement
Au préalable, des balises sont installées par les adultes sur plusieurs itinéraires en boucle.

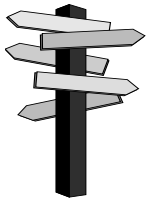
Les équipes sont munies d'un plan sur lequel un des itinéraires est tracé avec l'emplacement de certaines balises, par exemple 3 balises sur 6.
Les premières équipes suivent l'itinéraire indiqué, relèvent le code des balises « manquantes » et les positionnent sur leur plan.
Les équipes suivantes partent les unes après les autres, avec un décalage de quelques minutes et font de même.
En fin de jeu chaque équipe vérifie l'exactitude des réponses grâce à une carte corrigée.
Le cas échéant, toute la classe refait ensuite les trajets avec un adulte pour récupérer les balises et valider les résultats.

Critère de réussite
Relever le code des balises « manquantes » et les positionner correctement sur le plan.

Organisation matérielle
- des balises à placer
- 1 crayon et 1 plan par équipe
- une fiche récapitulative de suivi des élèves et une carte corrigée pour l'enseignant
- 1 feuille de route par équipe d'enfants pour le relevé des codes des balises manquantes (ex. p.25 à 29).

Variantes (pour le cycle 3)
« Vrai ou faux » : Toutes les balises sont sur le plan, mais certaines sont mal positionnées. Il s'agit de les positionner correctement.
« Vrai, manquant et faux » : en sus des balises « manquantes » sur le plan, certaines sont également mal positionnées. Il s'agit alors de tout positionner correctement.

EPREUVES D'ORIENTATION



JEU N° 1 **« LA BONNE INDIC »**

Cycle concerné	Cycle 1	Cycle 2	Cycle 3
Espace d'action	Espace familier restreint	Espace familier élargi (ex. parc)	Tous espaces déjà explorés

Compétences à développer
Observer, vérifier la correspondance entre le message et la réalité.
Donner un message correct.

But du jeu
Poser un objet ou balise à un (des) endroit(s) spécifique(s), puis indiquer précisément (par message oral, codé, ou écrit) l'endroit où cela a été posé, afin que d'autres puissent le retrouver.

Déroulement
Au cycle 1
Les enfants sont par 2. Dans un espace restreint et connu, le premier dépose un objet, revient et indique oralement à son coéquipier le nom de l'objet et l'endroit où il l'a déposé.
Le deuxième doit retrouver l'objet et le rapporter, puis inversion des rôles.

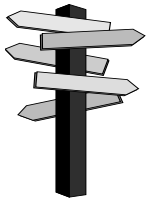
Au cycle 2 et 3
Dans un premier temps, chaque équipe doit se rendre sur un lieu à l'aide d'une photo et y déposer un objet ou un dessin à l'endroit photographié. Elle indique sur son plan ou sa carte l'emplacement précis où elle l'a posé.
Dans un deuxième temps, après échange des plans ou des cartes, chaque équipe part à la recherche de l'objet ou du dessin et le rapporte.
En cas de litige, l'enseignant peut, soit vérifier avec les 2 équipes l'emplacement de l'objet posé, soit envoyer une 3ème équipe pour effectuer cette vérification.

Critère de réussite
Rapporter l'objet, le dessin ou la balise que l'autre équipe a posé.

Organisation matérielle
- objets, dessins ou balises à placer
- plans ou cartes en nombre suffisant (au moins 1 par équipe)
- plus de photos que d'équipes pour faciliter les rotations (on aura pris soin de photographier des éléments permanents du milieu)
- fiche récapitulative de suivi des élèves pour l'enseignant.

Variante (pour le cycle 3)
Chaque équipe pose, dans un secteur déterminé par l'enseignant, une balise à l'endroit où elle le veut.
Elle indique précisément sur son plan ou sa carte l'emplacement de la balise. Après échange des plans ou des cartes au poste central, chaque équipe part à la recherche de la balise indiquée. Si elle est bien placée, elle en relève le code.

EPREUVES D'ORIENTATION



JEU N°2 **« LE PARCOURS PERMANENT »**

Ce jeu présente l'avantage de ne pas avoir à placer ou à récupérer des balises

Cycle concerné	Cycle 2	Cycle 3
Espace d'action	Espace familier élargi (ex. parc)	Tous espaces

Compétences à développer
Lire un plan ou une carte.
Repérer les éléments significatifs de l'espace investi et les identifier.

But du jeu
Répondre correctement aux questions.

Déroulement
Au préalable, l'enseignant a choisi des éléments significatifs identifiés sur le plan (arbre remarquable, rocher, bâtisse, banc, jeu, pancarte, etc.). Ces éléments sont le support d'une question (ex. forme du rocher, couleur des volets, texte de la pancarte etc.).

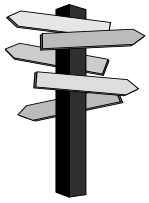
Les équipes sont munies d'un plan ou d'une carte sur lequel l'emplacement de l'élément significatif est indiqué, et de la question correspondante.
Ils doivent se rendre à l'endroit mentionné pour répondre correctement à la question.
De retour au poste central, et après validation des réponses, d'autres questions leur seront données.

Critère de réussite
Donner un nombre significatif de réponses exactes.

Organisation matérielle
- plans ou cartes avec l'emplacement des éléments à trouver en nombre suffisant (au moins une par équipe)
- questionnaires pour les équipes d'enfants
- fiche récapitulative de suivi des élèves pour l'enseignant.

Variante
- Plusieurs éléments sont à trouver avant de revenir au poste central.

EPREUVES D'ORIENTATION



JEU N°3 **« LES FAUX AMIS »**

Cycle concerné	Cycle 2	Cycle 3
Espace d'action	Espace familier élargi (ex. parc)	Tous espaces

Compétences à développer
Lire un plan ou une carte.
Repérer les éléments significatifs de l'espace investi.

But du jeu
Trouver des balises à des endroits spécifiques indiqués sur des plans ou des cartes.

Déroulement
Au préalable, des balises avec dessin ou code sont installées par des adultes.
Pour chaque poste, une balise sera installée à un endroit particulier (banc, carrefour, rocher …), signalé sur le plan ou la carte. Une balise « leurre », non indiquée sur le plan ou la carte, sera placée à proximité de la première.
Les équipes doivent se rendre sur le lieu précis de la balise mentionnée sur le plan ou la carte.
Ils en relèvent le code ou le dessin puis reviennent au point central où une autre balise leur sera donnée à chercher.

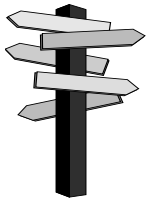
Selon les repères choisis pour placer les balises, ce jeu peut être plus ou moins complexe et/ou difficile. Exemples :
1er niveau : les balises sont à trouver près d'éléments « macroscopiques » évidents (chemins, carrefours, abri O.N.F., aire de jeux …).
2ème niveau : elles sont à trouver près d'endroits moins « évidents » (banc ou pancarte quand il y en a plusieurs, borne, pont peu visible …).
3ème niveau : elles sont à trouver à des endroits qui nécessitent une lecture « fine » de la carte (point culminant , dépression, emplacement d'une mare, fossé, trou, …).

Critère de réussite
Rapporter le dessin ou le code des balises mentionnées sur le plan ou la carte, mais seulement de celles-ci.

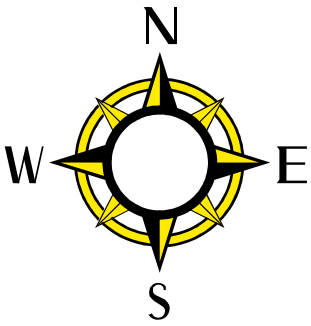
Organisation matérielle
- plans ou cartes en nombre suffisant (au moins 1 par équipe)
- balises à placer
- 1 crayon par équipe pour relever les codes ou dessins des balises
- fiche récapitulative de suivi des élèves pour l'enseignant (ex. p.25 à 29).

Variantes
- Certains postes ont des « leurres », d'autres n'en ont pas.
- Le nombre de « leurres » par poste peut être plus important : 2 ou 3.
- La recherche s'effectue en un temps limité.
- Les équipes s'affrontent sous forme de course. Il s'agit alors de trouver le maximum de balises mentionnées sur le plan ou la carte dans le temps le plus bref.

EPREUVES D'ORIENTATION



JEU N°4 **« LA ROSE DES VENTS »**



Cycle concerné	Fin de cycle 2 et cycle 3
Espace d'action	Tous espaces restreints

Compétences à développer

Connaître les points cardinaux, être capable d'utiliser une rose des vents.
Se situer par rapport au milieu et suivre une direction précise, inscrite sur un carton.

But du jeu

aller poser le plus rapidement possible, à l'endroit adéquat, des cartons indiquant une direction précise (N, S, E, O, NE, NO, SE, SO).

Déroulement

Le jeu se pratique sous forme d'une course de relais, dans un espace inscrit dans un cercle.
Le centre de celui-ci est matérialisé par un cerceau. Une flèche y indique la direction du Nord.
A l'extrémité de chacune des directions est installée une pochette (ou une boite).
Entre le centre du cercle et les pochettes, il ne doit pas y avoir d'obstacles infranchissables (taillis par exemple).
Le point de départ du relais est situé en dehors du périmètre du cercle.

Les équipes, constituées d'un nombre égal d'enfants, attendent au point de départ du relais.
Chacune d'elles dispose d'un lot de cartons d'une couleur spécifique, posé près du centre, ainsi que d'une rose des vents.

Au signal, les numéros 1 de chaque équipe s'élancent pour prendre leur carton et se diriger vers le centre. Arrivés dans le cerceau, ils cherchent la direction à prendre (en s'aidant de leur rose des vents) et vont vite porter le carton dans la pochette (ou la boite) correspondant à l'endroit qu'ils supposent exact.
Dès que le carton est déposé dans la pochette, le n°1 donne sa rose des vents au n°2, qui s'élance à son tour, prend un autre carton etc. Le jeu s'arrête quand tous les cartons ont été posés.
L'enseignant vérifie ensuite, avec les enfants, si les cartons ont bien été déposés à l'endroit exact.

Critère de réussite

Porter tous les cartons au bon endroit, dans le temps le plus bref.

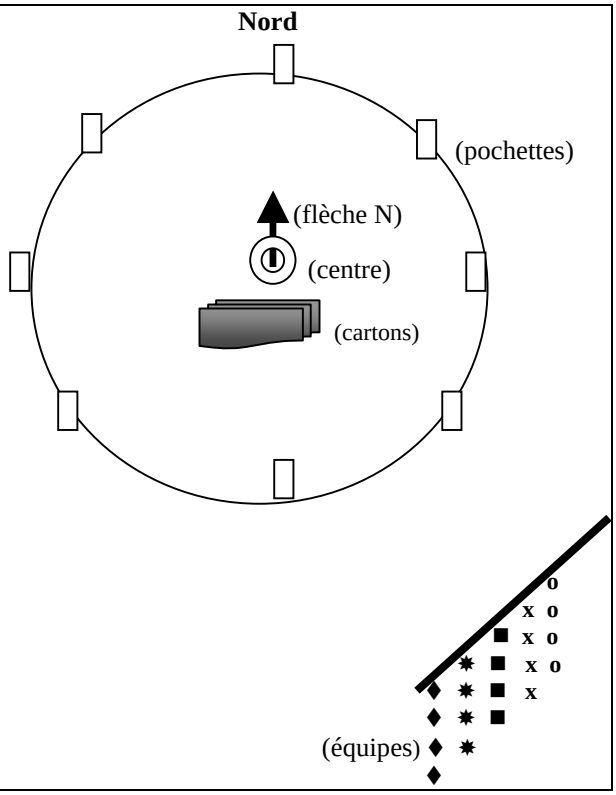
Organisation matérielle

- Au centre du cercle :
  un cerceau et une flèche indiquant le Nord.

- Près du centre :
  des lots de cartons, indiquant chacun une des directions N, S, E, O, NE, NO, SE, SO.
  Chaque équipe ayant un lot de cartons d'une couleur spécifique, prévoir autant de couleurs que d'équipes.

- A la périphérie du cercle :
  8 pochettes ou boites, installées à une distance inférieure à 100m.

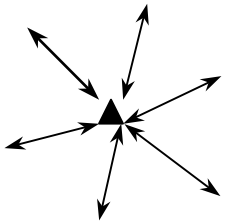
- En dehors du cercle :
  les équipes d'enfants, attendant leur tour pour le relais.
  Chaque équipe dispose d'une rose des vents.



Variantes
- La distance à parcourir, toujours restreinte (< à 100m), peut varier en fonction du niveau des équipes.
- Les pochettes peuvent être visibles ou non du centre.
- Selon les outils de guidage mis à disposition des équipes ce jeu sera plus ou moins difficile.
  - ⇨ 1er niveau : elles disposent d'une flèche indiquant le Nord et d'une rose des vents
  - ⇨ 2ème niveau : la rose des vents reste à leur disposition mais une boussole remplace la flèche
  - ⇨ 3ème niveau : il n'y a que la flèche indiquant le Nord et elles doivent en déduire les autres directions
  - ⇨ 4ème niveau : elles ne disposent que de la boussole.

COURSES D'ORIENTATION

JEU N° 1 **« LA COURSE A LA BALISE EN ETOILE »**



Cycle concerné	Cycle 2	Cycle 3
Espace d'action	Espace familier élargi	Espace inconnu vaste

Compétences à développer
Etre capable de lire un plan ou une carte.
Choisir l'itinéraire le plus judicieux pour atteindre la ou les balises à trouver.
Courir en terrain varié le plus efficacement possible.

But du jeu
Dans le temps d'activité, trouver le maximum de balises à des endroits spécifiques indiqués sur des plans ou des cartes.

Déroulement
Les enfants sont par équipes de 3 et doivent trouver la balise mentionnée sur leur plan ou carte.
Ils en relèvent le code puis reviennent au poste central où une autre balise leur sera donnée à chercher.

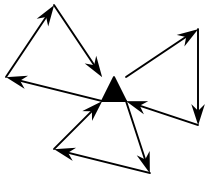
Selon les repères choisis pour poser les balises, ce jeu peut être plus ou moins complexe et/ou difficile. Ci-joint quelques exemples.
1er niveau : les balises sont posées près d'éléments « macroscopiques » évidents (chemins, carrefours, abri O.N.F., aire de jeux …).
2ème niveau : elles sont posées près d'endroits moins « évidents » (banc ou pancarte quand il y en a plusieurs, borne, pont peu visible …).
3ème niveau : elles sont posées à des endroits qui nécessitent une lecture « fine » de la carte (point culminant , dépression, mare d'eau pas toujours remplie d'eau, fossé, trou, …).

Critère de réussite
Trouver un nombre significatif de balises dans le temps le plus bref.

Organisation matérielle
- plans ou cartes en nombre suffisant (au moins 1 par équipe)
- davantage de balises que de groupes d'enfants
- crayons pour relever les codes en cas de parcours à plusieurs balises
- fiche récapitulative de suivi des élèves pour l'enseignant
- feuilles de route pour les équipes d'enfants (ex. p.25 à 29).

Les balises peuvent être soit posées par les adultes avant l'activité, soit posées par les enfants accompagnés des adultes ; on veillera dans ce cas là à leur faire poser les balises qu'ils n'auront pas à chercher eux-mêmes.

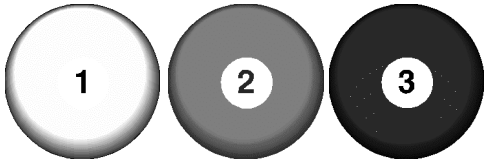
Variantes
- Le parcours « papillon » :
  2 ou 3 balises sont à trouver en temps limité avant de revenir au poste central.



- 1 ou 2 balises peuvent être à trouver à l'aide de la boussole, sur les points cardinaux (cf. « La rose des vents »).

COURSES D'ORIENTATION

JEU N° 2 **« LA COURSE AU SCORE »**



Course d'orientation avec organisation collective, pouvant également être proposé lors d'une rencontre opposant deux ou trois classes, destinée à finaliser une période d'apprentissage pour des enfants bien entraînés.

Cycle concerné	Cycle 3
Espace d'action	Espace inconnu vaste

Compétences à développer
Etre capable d'utiliser un document de référence (le plan ou la carte).
Courir en terrain varié le plus efficacement possible.
Adapter / gérer son effort en fonction de la distance / de la durée.
Développer une stratégie collective qui prend en compte les caractéristiques de l'activité et les compétences de chacun.

But du jeu
Réaliser le score maximum dans le temps donné, chaque balise rapportant un nombre de points différent en fonction de la distance à parcourir et de la difficulté de la recherche.

Déroulement
Dans un premier temps, répartir sa classe en 3 ou 4 groupes.
Fournir à chaque groupe un plan général faisant apparaître toutes les balises, un document indiquant la valeur de chacune d'elles et des plans vierges.
Les groupes disposent de 15 mn. pour s'organiser en équipes et se répartir les balises à chercher (3 à 4 balises par équipe de 2 ou 3 élèves). A l'issue de cette répartition, chaque équipe reporte sur un plan vierge les balises qu'elle doit aller chercher.

Dans un second temps, après les 15 mn., le départ de la course est donné.
Chaque équipe dispose de 30 à 45 mn. (à déterminer), pour réaliser son contrat. Elle prend le départ avec une carte indiquant les balises qu'elle doit chercher, une feuille de route qui attestera du passage aux balises (dessins – tampons – pinces …) et une montre ou un chrono pour gérer la durée de l'épreuve.
A la fin de la course, de retour au poste central, les groupes remettent à leur enseignant leur feuille de route et ils effectuent ensemble la vérification et le calcul des points obtenus par chaque équipe / par le groupe entier.

Autre situation
La course peut s'effectuer lors d'une rencontre, opposant 2 ou 3 classes, qui s'organisent de la même manière que les groupes cités plus haut.
La comparaison des scores obtenus par chacune des classes participantes permet d'effectuer le classement de celles-ci.

Critère de réussite
Pour chaque équipe : rapporter un nombre significatif de balises (3 sur 4).
Pour chaque groupe : parvenir au score le plus élevé possible.

Organisation matérielle
- un plan général et un document indiquant la valeur de chaque balise pour chaque groupe
- un plan vierge, une feuille de route, un crayon, une montre ou un chrono et un support pour chaque trio ou duo
- un document de correction et une fiche récapitulative de suivi des élèves pour l'enseignant (ex. p. 27)
- des balises numérotées et accompagnées d'un code particulier (dessins, tampons, pinces …) qui auront été placées au préalable.

En fonction de la nature du lieu de pratique, il peut être utile d'identifier les limites à ne pas franchir et de les matérialiser si nécessaire (rubalise - accompagnateurs …).

COURSES D'ORIENTATION

JEU N° 3 **« LA COURSE EN CIRCUIT »**

Course d'orientation en circuit, pouvant être proposé lors d'une rencontre ou d'une sortie, afin de finaliser une période d'apprentissage pour des enfants bien entraînés.

Cycle concerné	Cycle 3
Espace d'action	Espace connu ou inconnu vaste

Compétences à développer
Orienter et lire un plan ou une carte.
Choisir l'itinéraire le plus judicieux pour trouver chaque balise.
Courir en terrain varié le plus efficacement possible.

But du jeu :
Trouver le maximum de balises dans le temps le plus bref.

Déroulement du jeu
Il s'agit d'une course en circuit où la première balise à trouver est imposée et différente pour chaque équipe, l'ordre de recherche des autres balises étant libre.
Les enfants, par équipes de 3, cherchent toutes les balises dont les emplacements sont indiqués sur le plan dès le départ, et cela sans retourner au poste central après chaque balise.
Ils en relèvent les codes au fur et à mesure et ne reviennent au poste central que lorsqu'ils ont trouvé toutes les balises ou pour une échéance horaire déterminée auparavant avec eux.
L'équipe gagnante est celle qui en a trouvé le plus dans le temps le plus bref.

Critère de réussite
Trouver un nombre significatif de balises.

Organisation matérielle
- plans ou cartes en nombre suffisant (au moins 1 par équipe).
- crayons pour relever les codes
- fiche récapitulative de suivi des élèves pour l'enseignant.
- feuilles de route pour les équipes d'enfants (ex. p.25 à 29).
- fiche de correction pour la validation des codes.

Par souci de sécurité, il est conseillé de prévoir un V.T.T. pour contrôler le déroulement de la course.
Il peut être intéressant d'installer plusieurs circuits (ex. 2 circuits de 6 balises), ce qui permet d'avoir moins d'enfants à la fois sur un même circuit.

Variante
Pour des élèves bien entraînés :
Seules quelques balises sont mentionnées sur le plan, les balises intermédiaires étant à trouver à partir de celles-ci, à l'aide d'indications d'azimut et de distance ou de description d'éléments caractéristiques naturels ou non.

BIBLIOGRAPHIE

Textes administratifs

- Circulaire n° 99-136 du BO n° 7 hors série du 23/09/99 sur les sorties scolaires
- Circulaires n° 92-196 du 03/07/92 et n° 87-373 du 23/11/87 sur les intervenants extérieurs
- BO HS n°1 du 14-02-02 : « Programmes d'enseignement de l'école primaire »

Documentation

- Fichier départemental : « Formation et évaluation en E.P.S. » * …… 1991
- Fichier départemental « Sorties scolaires et EPS » * …… 2000
- Pierre Arlie : « Activités Physiques de Pleine Nature : Orientation ; Escalade ; Randonnées en Essonne, école maternelle et élémentaire » ……... 1983
- Commission maternelle USEP 91 « L'orientation à l'école maternelle » …… 1995
- Essai de réponses de la revue EPS : « Les APPN à l'école ; les Activités d'Orientation » …….. 1988
- Articles de la revue E.P.S. et E.P.S.1
- Serge Testevuide (STAPS Nantes) dans la revue « Hyper » : « Le plein-air, les APPN, le lycéen et l'EPS. Quand le sens, l'émotion et l'histoire s'en mêlent. » …… 2000
- Jacques Bruneau, Serge Testevuide, CRDP de Basse Normandie : « A B C Orientation » ……. 1994
- Article dans SNEP ; « EPS ; ce qui s'apprend » …… 1996
- Yves Berriau dans la revue « Contre Pied » n° 3 : « La CO à l'école maternelle » ……. 1998
- Eric Delage, Jacqueline Vedel, CDDP du Gard : « L'activité physique orientation comme construction de l'espace »
- Alain Roche, CRDP de l'Académie de Grenoble : « La course d'orientation » …… 1997
- B. Jeu : « Le sport, l'émotion, l'espace » éditions Vigot (épuisé) ……. 1977

Autres fichiers départementaux *

Dernière édition

- La course de longue durée …….. 1992
- Les jeux et sports collectifs ……. 1999
- La danse ……. 1997
- La natation à l'école primaire …… 1998
- EPS en maternelle, les apprentissages premiers, tome 1 la gymnastique ……. 2002

SITES EPS SUR INTERNET

- Formation et enseignement de l'EPS dans le premier degré : le site de Serge BOIVIN	http://perso.wanadoo.fr/serge.boivin
- Banque de ressources sur l'EPS, notamment dans le premier degré	www.momes.net/education/edphysique/edphysique.html
- Le site Québécois des pédagogues de l'éducation physique	www.bandesportive.com
- Création personnelle d'Olivier AKSA : des fiches pédagogiques en APS, classées par disciplines et par niveaux	www.planetolak.net
- Autres sites (secteur en pleine expansion)	http://www.eps-ecole.net http://www.revue-eps.com/ http://www.cndp.fr/ http://www.eduscol.education.fr/ http://www.chez.com/uniteps/ http://www.inrp.fr/ http://www.cartables.net/

* disponible auprès de son Inspection Départementale

RENSEIGNEMENTS UTILES

Pour confectionner ou compléter des plans ou des cartes

- IGN, 1 rue Pasteur, 94160 St Mandé (métro Bérault) :
  - édite et vend des cartes IGN
  - met à disposition des brochures explicatives intéressantes, à usage scolaire ou grand public.

- Municipalités dont dépendent les sites :
  possèdent des plans du cadastre qui peuvent être intéressants à utiliser.

Quelques responsables de sites

- ONF tous sites de l'Essonne :
  Petit Pavillon de la Faisanderie, 91450 Etiolles, tel : 01 60 75 68 02

- Chamarande, Etréchy Butte St Martin, …
  ONF
  M. F. Giard, 10 route de Lardy, 91730 Chamarande, tel : 01 60 82 28 67

- Bel-Air La Roche Turpin, Beauvais Rocher du Duc, …
  ONF
  M. P. Martin, Groupe technique forestier de Verrières,
  3, chemin du dessus d'Aulnay, 91220 Bretigny sur Orge, tel : 01 60 84 95 18

- Forêt de Dourdan
  ONF
  M. Metayer, Maison forestière du Pavillon, 91410 Dourdan, tel : 01 64 59 41 04

- Forêt de Rougeau
  ONF
  M. M. Fedon, chef de district
  Maison forestière des Regals, 77176 Savigny le Temple, tel : 01 60 63 51 86

- Parc de Villeroy
  Mairie de Mennecy, M. P. Tellier, Maire Adjoint chargé des espaces verts
  Hôtel de Ville, Boite postale n°1, 91541 Mennecy cedex, tel : 01 69 90 07 04

- Draveil, Port aux Cerises
  Se renseigner à l'accueil, tel : 01 69 42 46 76

Météo de Bretigny

Tel : 08 36 68 02 91